VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº 2

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE

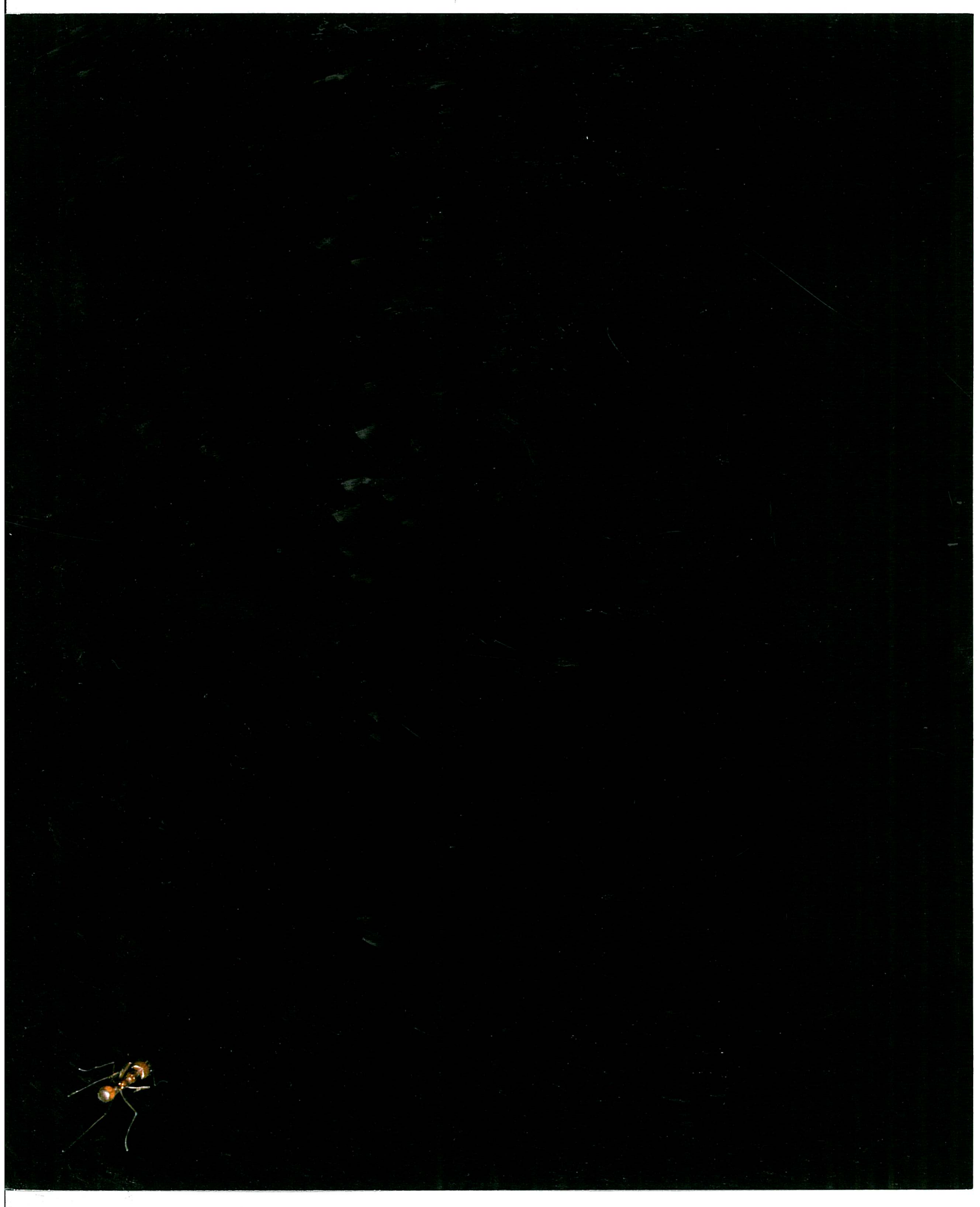
PLAYSTATION 3
CONTRA EL MUNDO

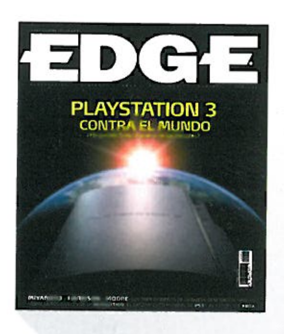
¿Ha ganado Sony la guerra de las consolas?



ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT 4€
8 413042 500971 00002
GLOBUS

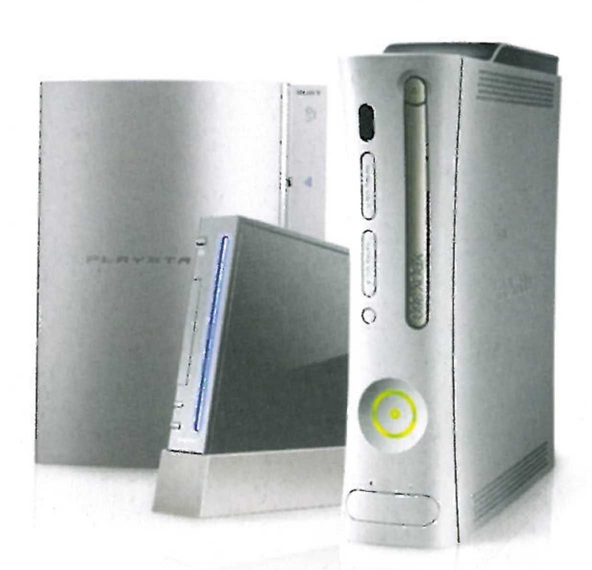
MIYAMOTO - HARRISON - MOORE- LOS TRES PIONEROS DE LA NUEVA GENERACIÓN HABLAN SOBRE LA REVOLUCIÓN DE LA **REVOLUTION**. EL LANZAMIENTO MUNDIAL DE **PS3** Y EL FUTURO DE **XBOX**





La Play3, ¿será lo que esperamos?, ¿es EDGE lo que esperabas? Cada vez que se proponen cosas nuevas, unos se sienten decepcionados y otros contentos. Pero la cuestión es que, con respecto a la acogida de la versión de EDGE para nuestro país, la satisfacción ha sido general. No puedo más que dar las gracias a los miles de personas que, seguramente como tú, compraron el número 1, dando lugar a un agotado técnico, y la propuesta de Edge ha quedado clara. Es una nueva revista para el mercado de los videojuegos con un planteamiento radicalmente distinto: buenos reportajes, análisis exigentes y la mejor perspectiva sobre todo lo que acontecerá en el mundo de los videojuegos en los próximos meses.
En lo que se refiere a la nueva Playstation, espero que en los reportajes que incluimos en este número encuentres la respuesta. Yo, antes de dar mi voto, prefiero esperar a tocarla de verdad y jugar con alguna de las grandes apuestas y nuevos juegos que aprovecharán todas sus características. Además te recomiendo otros dos excelentes trabajos de este número: las entrevistas a Miyamoto de Nintendo y Moore de Xbox, que junto a la de Harrison de Sony te ofrecerán una amplia visión del nuevo *hardware*.
Para terminar, quiero responder a varios comentarios sobre las sorprendentes valoraciones que Edge hace de ciertos juegos. Al final de cada texto analítico encontrarás un número del uno al diez, sencillo, pero preciso: poca nota, mal juego; mucha nota, buen juego. Se podría hacer una valoración más compleja desgranando los diferentes aspectos de un videojuego, pero al final la nota general es, junto con el texto en el que se justifica, lo que importa. Las valoraciones son muy exigentes, algunos dicen que demasiado, pero no más de lo que el público de EDGE se merece.

AITOR URRACA, DIRECTOR





NINTENDO DS
De los productores
del fenómeno nintendogs
3+
www.pegi.info
PEDRO DICE: Tu pueblo no está mal, pero el sábado que viene, toca en el mio.
MARIA DICE: ¡Vale tio!. Por cierto, ¿te he contado lo de la profe de mates?: es clavada a Britney Spears.
Welcome to Animal Crossing
Wild World
ANIMAL CROSSING ES OTRO MUNDO
CREA EL TUYO Y COMPÁRTELO CON EL MODO WI-FI
ANIMAL CROSSING
PARA NINTENDO DS
Crea un nuevo mundo como más te guste y juégalo en grupo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo, mientras chateas con tus amigos.
Vive una segunda vida como y con quien quieras, donde las reglas las pones tú. Si quieres conocer mundos, salta de comunidad en comunidad con Animal Crossing.
Te va a cambiar la vida.
3D
PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LA
ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFONIC
nintendo Wi-Fi connection
Zona ADSL Wi-Fi Telefónica
CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES E
WWW.NINTENDOWIFI.CO
¡A TOCAR!
25 de Mayo
Plaza de Toros - MURCIA
26 de Mayo
Plaza de Toros - VALENCIA
27 de Mayo
Polideportivo Municipal
Campo de Fútbol
SAN VICENTE DEL RASPEIG
ESTOPA
GIRA ULTRARUMBA
MANAGEMENT Y CONTRATACIÓN
HEREDIA
15 de Junio
Palau Sant Jordi
BARCELONA
29 de Junio
Plaza de Toros "Las Ventas"
MADRID



SUMARIO

NÚMERO 2

Este mes











Todos los meses

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Javier Palazón, Santiago Quiñones, Eva Martín y Juan Marcelo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 468 596 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Rosa Ortega**
rortega@globuscom.es
Tel.: 915 919 662
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María de Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Maite Luis
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 465 254/5. Fax: 914 471 043
maiteluis@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15
F. Imp. 10/06 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**

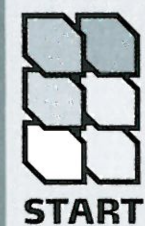


SUMARIO

CONTINUACIÓN

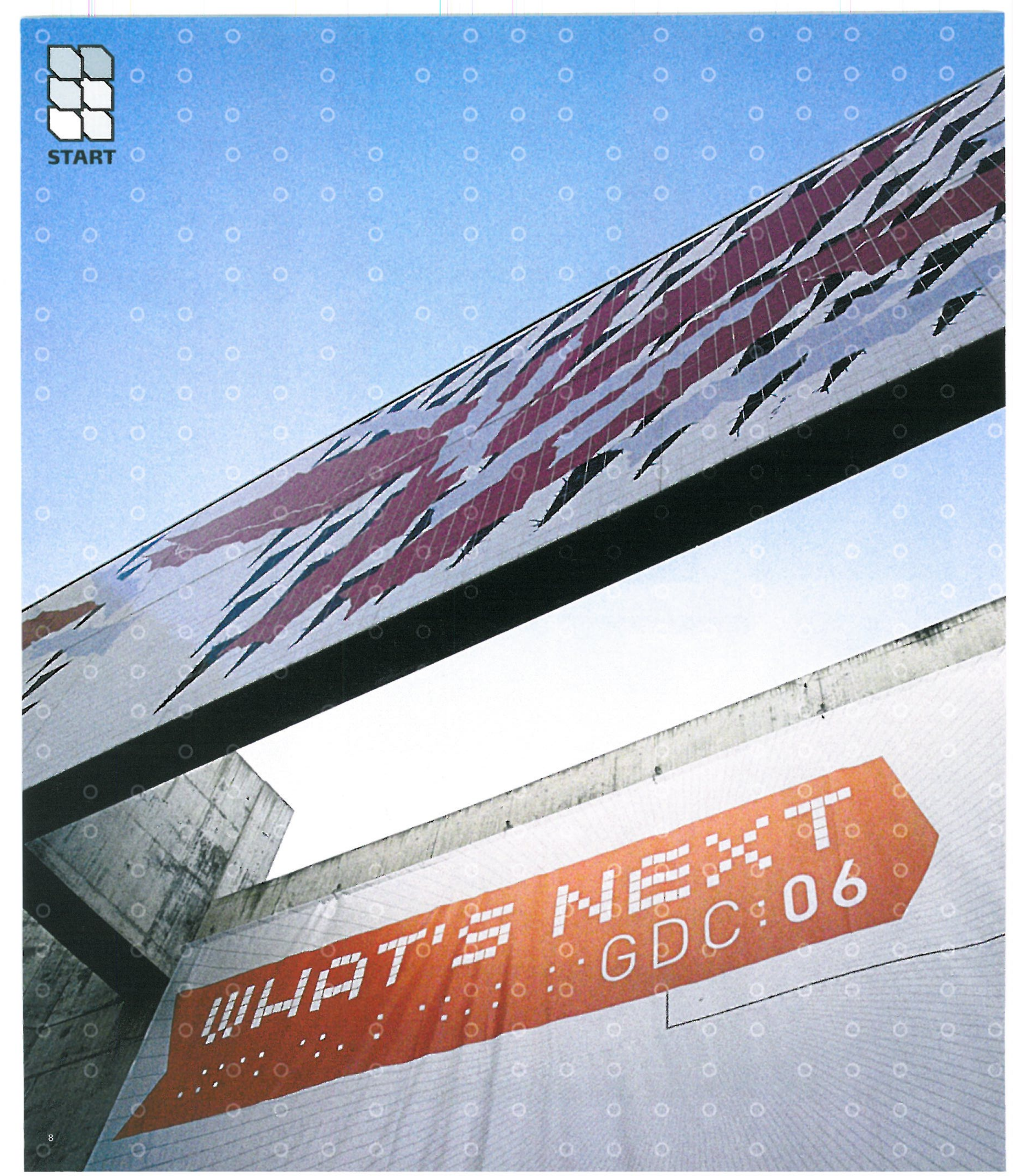
Lo más

Nuevo



START




START
WHAT'S NEXT
GDC:06

EVENTO

GDC amplía el horizonte

Las nuevas plataformas disfrutan de un anticipo mientras que la PlayStation se pospone para el otoño

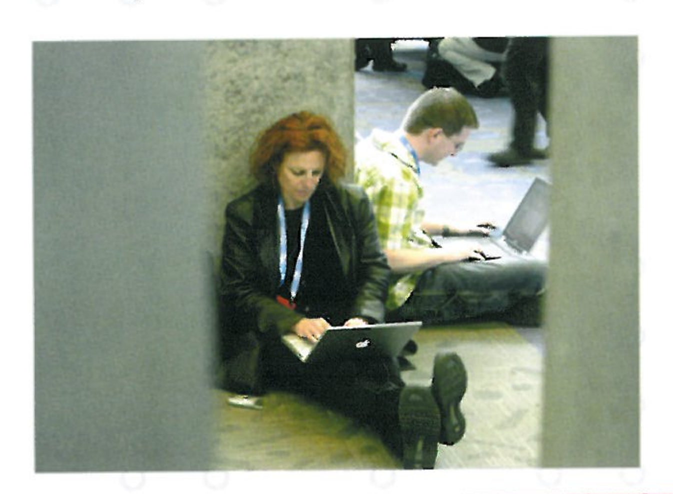


Las colas para asistir a los keynotes del Civic Auditorium daban la vuelta al edificio y desmoralizó a muchos delegados. Los de la fachada pasaban el tiempo con una DS.

La Conferencia de Desarrolladores de Juegos de este año, Game Developers Conference (GDC), en la que probablemente fue su última edición en su hogar espiritual de San José, en California, hizo a sus delegados una pregunta inusualmente franca: "¿Qué va a ser lo siguiente?". Con un calendario más apretado que nunca de conferencias técnicas, mesas redondas filosóficas, los anuncios corporativos y sesiones de conectividad, la respuesta de la mayoría de asistentes debió de ser: "una buena noche de descanso". El evento, que además comprende tutoriales de dos días y la Cumbre de Juegos Serios y GDC Mobile, constituye una de las semanas más atareadas del calendario de la industria del videojuego.

Pero, pese a las promesas de grandes novedades de las principales empresas, hubo pocos anuncios espectaculares. Sony ya había pospuesto su lanzamiento, pues dos semanas antes Ken Kutaragi había confirmado lo que ya resultaba obvio: que, pese a las recientes afirmaciones de la compañía insistiendo en que seguía siendo su intención, el prometido lanzamiento de PlayStation 3 en primavera era imposible. Kutaragi culpó del retraso a los sistemas anticopia que se van a instalas en Blu-ray y pospuso la fecha a noviembre, pero ofreció en compensación la primicia de que el lanzamiento sería mundial. Aunque esto supo a poco a los que esperaban la máquina en Japón esta primavera, o para los jugones yanquis que contaban con un debut entre las fiestas de Acción de Gracias y Navidad, sigue siendo una buena noticia para el mercado europeo, para el que muchos habían asumido de modo fatalista que la consola no llegaría hasta 2007. Gracias a una capacidad de producción de un millón de unidades al mes, Sony confía en entregar seis millones de PS3 al final de su año fiscal, en marzo de 2007, cantidad que es probable no satisfaga la demanda. La cuestión sigue siendo si esa fecha, y ese lanzamiento global, serán más factibles que la anterior promesa de primavera.

Sony confía en suministrar seis millones de PS3 antes de que acabe marzo de 2007. Si la máquina se lanza a la vez en todo el mundo, es difícil que esa cifra satisfaga toda la demanda



No obstante, una vez que se reveló el secreto peor guardado de la industria, Phil Harrison, presidente de los estudios mundiales de Sony, llevó con su anuncio inaugural una atmósfera algo peculiar a la GDC; no le ayudó mucho la decisión de acompañar su entrada con una ráfaga de *Another One Bites the Dust*. La audiencia de la GDC estuvo dividida: la mayoría son desarrolladores (muchos de los cuales están embarcados en proyectos para la PS3) y cada palabra tiene importancia, pues los consumidores todavía no conocen la máquina más allá de lo que se ha mostrado en las demos del E3 de 2005. Y al dejar cuestiones capitales como el diseño del mando para la edición de este año, Harrison se centró más bien en el entorno *online* de la PS3. Reveló un plan que mezcla la sofisticación de Xbox Live con el enfoque actual de Sony, y dibujó un escenario que sitúa el centro de gravedad de la PS3 en Internet. Aprovechando el disco duro de 60 Gb que Kutaragi había confirmado que incluiría cada unidad, dará acceso a contenido descargable y gestionará micropagos, permitiendo comprar juegos y suscripciones además de dar la oportunidad a los

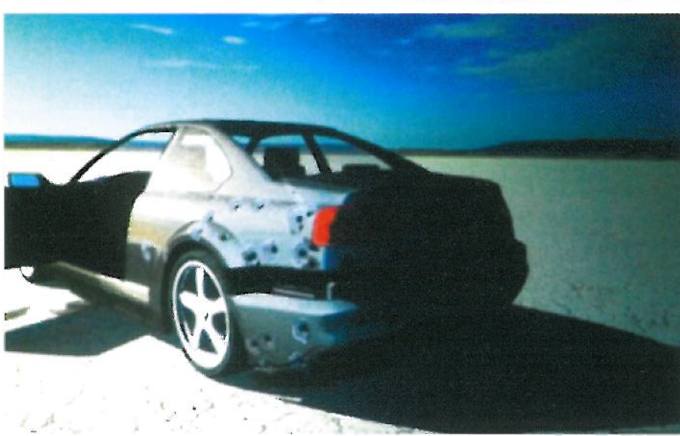


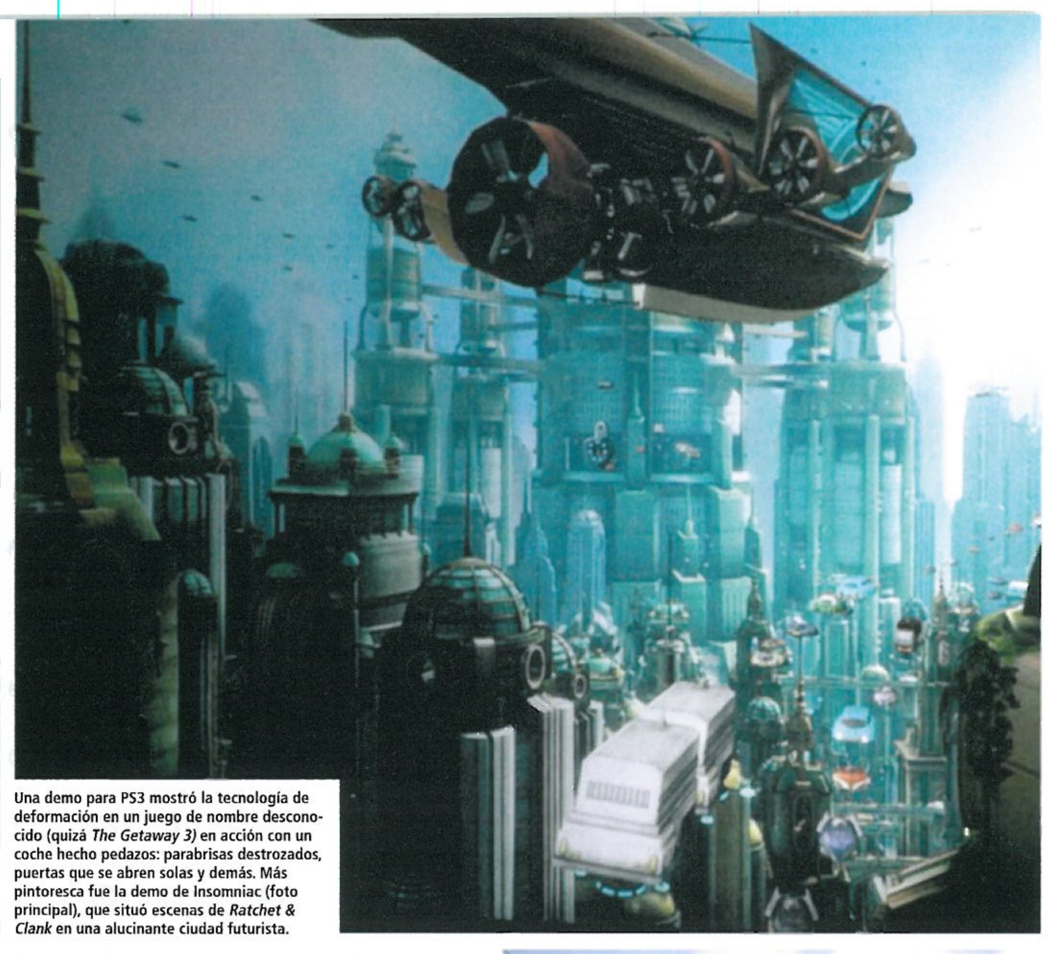
Planes revisados para PS3/PSP

Entre Kutaragi y Harrison anunciaron una serie de detalles de las próximas consolas de Sony:

- **La PS3 se lanzará mundialmente en noviembre**
- **Los *kits* de desarrollo llegarán en mayo/junio**
- **La PS3 tendrá un disco duro de 60 Gb actualizable y Linux, y será como servidor multimedia doméstico**
- **La PS3 será compatible con los juegos de PS1 y PS2**
- **El entorno *online* de la PS3, con comunicación, ranking, descarga de contenido y sistema de pago, estará disponible desde el lanzamiento**
- **Sony no distinguirá entre regiones para los juegos propios en PS3. Cada distribuidor decidirá qué hacer.**
- **La actualización del *firmware* PSP soportará flash**
- **La PSP soportará descarga y encendido desde el Memory Stick, con juegos originales. Habrá descarga y emulación para "toda la bilbioteca PlayStation"**
- **La cámara digital de la PSP se lanzará en octubre para juegos y videochat**
- **El receptor GPS de la PSP se lanzará en octubre para mapas y potencial uso para juegos**
- **El *kit* de desarrollo de la PSP se rebaja para animar a nuevos desarrolladores a trabajar en la consola.**







Una demo para PS3 mostró la tecnología de deformación en un juego de nombre desconocido (quizá *The Getaway 3)* en acción con un coche hecho pedazos: parabrisas destrozados, puertas que se abren solas y demás. Más pintoresca fue la demo de Insomniac (foto principal), que situó escenas de *Ratchet & Clank* en una alucinante ciudad futurista.



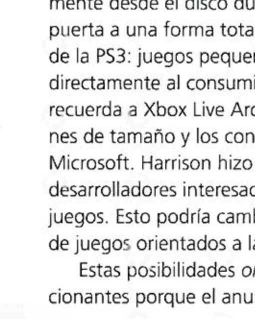
Claro ganador

Un juego sobresale del resto en la GDC

Fue un éxito colosal para los autores de *Ico* que su secuela barriera en los premios a los desarrolladores de juegos. Llevarse a casa los galardones al Diseño del Personaje, Diseño Visual, Diseño de Juego y Mejor Juego del Año apenas dejó a *Guitar Hero* ganar el premio al mejor Diseño de Audio, a *Nintendogs* el premio a la Tecnología y a *Psychonauts* el del Mejor Guión. La sorpresa de la noche fue la derrota de *God of War* que, pese a sus seis nominaciones, se quedó con las manos vacías. Los premios del festival independiente fueron también un paseo para *Darwinia* de Introversion, que ganó el Gran Premio Seumas McNally de 20.000 dólares, así como los premios a la Excelencia técnica y a la Innovación Visual. Al recoger el premio, Mark Norris triunfó entre la comunidad de desarrolladores (y se ganó algunos enemigos instantáneos) al proclamar que Introversion había permanecido independiente porque ellos "no querían que un distribuidor fastidiara su trabajo".

distribuidores independientes de integrar sus propios servidores y sistemas en la infraestructura de la PS3. El contenido descargado se activará directamente desde el disco duro, con lo que se abre la puerta a una forma totalmente nueva de desarrollo de la PS3: juegos pequeños y simples, vendidos directamente al consumidor de un modo que recuerda a Xbox Live Arcade pero sin las restricciones de tamaño y los controles editoriales de Microsoft. Harrison hizo una llamada a los desarrolladores interesados para que propusieran juegos. Esto podría cambiar radicalmente la gama de juegos orientados a la consola.

Estas posibilidades *online* resultaron tan emocionantes porque el anuncio no logró convencer al



A lo que más recordaron las demos de PlayStation 3 fue a los vídeos de la 360 del anterior E3, en los que la estrella de la Expo fue material real pero que necesitaba pulirse más

público de la valía de la potencia de la máquina. Una original demo del seguimiento subacuático de un pato de goma mostró el control de los peces mediante inteligencia artificial y el exacto modelado de la refracción de la luz, pero también dejó ver hasta qué punto esas dos técnicas resultan poco convincentes. Otra demo de *MotorStorm*, que destripó otros elementos del juego para mostrar con qué precisión las ruedas de vehículo se hundían en el barro húmedo, dejó a muchos impresionados por el realismo con que respondía la suspensión a las irregularidades del terreno, pero menos convencidos de qué importancia tiene que los detalles del vehículo estuvieran modelados con precisión al hundirse en el fango, cuando las salpi-



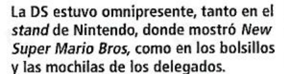
caduras de barro tras el vehículo resultaban tan de mentira. Otra demo, usando el motor de *Heavenly Sword*, mostró el efecto teatral de las explosiones sobre un enorme ejército, pero también evidenció que las dos cosas que la próxima generación puede hacer mejor (la escala y el detalle) son opuestos entre sí, ya que la escala del ejército implicaba que fuera imposible apreciar el detalle de cada modelo. Insomniac reveló su proyecto, identificado hasta entonces como clave *I-8*, y que se llamará *Resistance: Fall of Man*, un FPS (First Person Shooter) sólido pero en principio gris, lo que dejó que las demos más deslumbrantes fueran para un nuevo *Ratchet*, que ofrece autopistas en el cielo para coches voladores de estilo retro.

Ahora bien, a lo que más recordaron las demos de la PS3 fue a los vídeos de la 360 en el anterior E3, en la que la estrella de la Expo fue material real pero que necesitaba pulirse más. Sony y sus socios tienen ahora seis meses más para convertir estos potentes motores en algo visualmente emocionante, pero quedó claro por la tibia respuesta general que habrá que aprovechar bien ese semestre. La reacción del público puede resumirse en que algu-









La DS estuvo omnipresente, tanto en el *stand* de Nintendo, donde mostró *New Super Mario Bros*, como en los bolsillos y las mochilas de los delegados.



La demo de *MotorStorm* para PS3 mostró el efecto de un vehículo sobre el barro, pero fue imposible no establecer comparaciones desfavorables con el debut del juego en el E3 del año pasado (izquierda).

nos miembros del público pidieron a gritos que las demos se mostraran en todas las pantallas, y no sólo en la central. Harrison explicó que sólo la pantalla central era de alta definición y un "¡Nos da igual!" masivo dejó claro que ni siquiera entre la comunidad de desarrolladores hay consenso universal sobre el santo grial del 1.080p.

Esa preocupación fue expresada muy claramente en la mesa redonda de anuncios de la GDC, que reunió a Mark Cerny, Dave Perry (antes de Shiny), Luis Castle (EA), Masaya Matsuura (NanaOn-Sha) y Cyrus Lum (Midway): se planteó un amplio abanico de incertidumbres sobre la viabilidad del desarrollo para la próxima generación. Lum apuntó a una cuadruplicación del coste de producir juegos para las nuevas consolas y subrayó la necesidad de una mejor comunicación entre los diseñadores y los artistas en un mundo donde "cuesta dos millones de dólares cambiar de opinión". Para Castle prima la preocupación, incluso desde la perspectiva de EA, de que todos los juegos intenten ser "todos los juegos" en vez de concentrarse en sus fortalezas. Perry fue significativamente contundente sobre el fracaso de la industria a la hora de predecir el éxito de sus productos y se confesó "paranoico" sobre las implicaciones de la distribución digital.

Esta última cuestión fue la verdadera protagonista de la conferencia. De una situación en la que había un sólo contendiente en el territorio portátil, dos o tres de sobremesa y uno en el escritorio se ha pasado a una explosión de aparatos que sirven para jugar. Y de una época en la que el futuro de los desarrolladores de tamaño pequeño y mediano no

OUT THERE



LEI FENG GANA

En sus continuados esfuerzos por facilitar el desarrollo de formas de juego menos subversivas, el gobierno chino lanzó este mes *Aprende de Lei Feng*, un juego *online* que enseña cómo hay que comportarse de la manera adecuada en cada momento a través de la vida del líder del Ejército Popular de Liberación. Este juego es parte de su prometida serie de 12 entregas "heroicas".

Se supone que el juego requiere que el jugador actúe con el ascetismo de la vida de Feng, para acabar encontrándose con el mismísimo presidente Mao... después de varias rondas de batallas contra agentes del servicio secreto.

Novedades



Impulso creativo de EA

Quizá EA aún se muestre tímida de cumplir su famoso lema "Challenge Everything" ("Desafía cualquier cosa"), pero un anuncio del director mundial de los estudios, Paul Lee, indica un cambio considerable del enfoque del distribuidor. Durante los próximos 12-18 meses, Lee espera un aumento del 20 por ciento del IP producido internamente por la compañía, reduciendo la lista de productos acabados a la mitad. Entre los primeros ejemplos de este viraje están la intensa promoción de *Spore* de Will Wright, junto con estrategias de gestión más competitivas para títulos como el inminente *Medal of Honor: Airborne* y tres proyectos en colaboración con Steven Spielberg. Otros cambios probables son la flexibilización de las fechas de lanzamiento de los títulos de EA Sports y un aumento global de la autonomía del estudio.

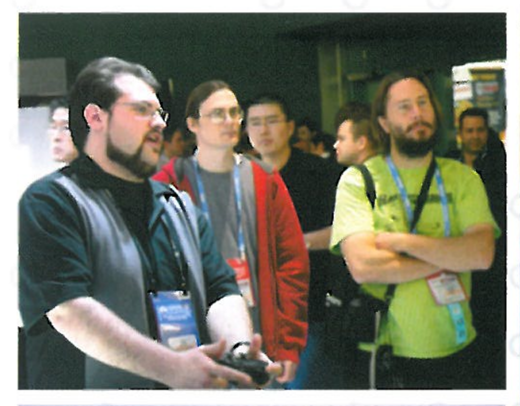
SOUND BYTES

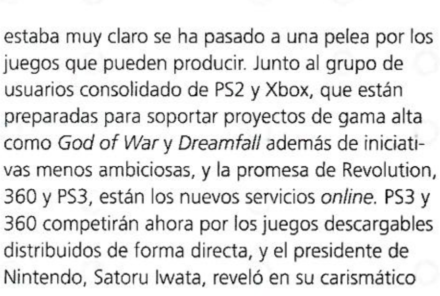
"Realmente quieres estar feliz en una ceremonia de premios, así que me di cuenta de que no se trataba de desbarrar, quería pasármelo en grande. Los juegos son de verdad totalmente divertidos... ¡son interactivos! ¡Hay respuesta a tus actos! Ningún otro arte tiene esta capacidad. Me da igual si lo llamas juegos o contar historias, para mí es lo mismo... La interactividad es importante y puede serlo más si hacemos lo correcto. Los juegos son geniales y así es como pienso"
Chris Hecher, iluminado y nada aburrido en la sesión "Rants" de la GDC, tras recibir el premio de los desarrolladores a la Mejor Contribución a la Comunidad

"[PS3] tiene limitaciones técnicas. Parece que no puede renderizar escenas de tríos sexuales en tiempo real"
David Jaffe analizando la arquitectura de Sony en el anuncio de la compañía en la GDC

"Hoy he recibido las presentaciones finales para el desarrollo de la graduación del Humn Academy Osaka Game College. No esperaba mucho de ellos, y tenía razón. Chicos, ¡trabajar duro por vuestro bien!
La nueva ola de desarrolladores japoneses puede esperar un "Mírame" con tinta roja de **Yoshiki Okamoto** de Game Republic

"Utilizan personajes que todo el mundo conoce, y alquilan a esos actores para que estén en el juego, sólo como excusa para introducir personajes secundarios. Y luego, durante una hora disparan y se matan entre sí... Yo no tenía absolutamente nada que ver con el juego y lo desapruebo. Creo que es un abuso de la película"
El juego *El Padrino*: un fallo con el que **Francis F. Coppola** tenía todo que ver





La falta de sesiones sobresalientes se vio agravada por la cancelación de última hora de la de Peter Molyneux titulada "Inspiraciones para diseños de próxima generación". Es de suponer que estaba negociando con Microsoft la venta de Lionhead (como se confirmó el 6 de abril). Su cancelación permitió a algunos listillos aprovechar su ausencia para colarse en algunas de las fiestas más exclusivas usando su nombre.



estaba muy claro se ha pasado a una pelea por los juegos que pueden producir. Junto al grupo de usuarios consolidado de PS2 y Xbox, que están preparadas para soportar proyectos de gama alta como *God of War* y *Dreamfall* además de iniciativas menos ambiciosas, y la promesa de Revolution, 360 y PS3, están los nuevos servicios *online*. PS3 y 360 competirán ahora por los juegos descargables distribuidos de forma directa, y el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, reveló en su carismático

El presidente de Nintendo, Satoru Iwata, reveló que el servicio de "consola virtual" de la Revolution también ofrecerá juegos de Mega Drive y PC Engine junto a clásicos de Nintendo



Este año se vio lo mucho que se ha diversificado la comunidad de desarrolladores más allá del estereotipo del varón de veintitantos.

pero poco informativo anuncio que el servicio de "consola virtual" de la Revolution ofrecerá también ciertos juegos de Mega Drive y PC Engine junto a los clásicos de Nintendo. Aunque no ha habido confirmación de si los juegos nuevos serán también descargables o no, está claro que la tecnología no supondría ninguna barrera. En el frente de las consolas portátiles, el potencial de la DS para completar en occidente el éxito de Japón y hacer crecer el mercado del videojuego se materializó con el regalo a los delegados de una copia de la nueva versión estadounidense de *Brain Training:* quedaron pocos escépticos tras entenderse por toda la conferencia las batallas de aritmética mental, una lucha intensa y placentera. El anuncio de Kutaragi de que las actualizaciones de la nueva PSP permitirán que los juegos descargables se enciendan directamente en la consola incorpora a esa máquina a la puja por nuevos contenidos, y Valve, cuyo servicio Steam se ha convertido rápidamente en el referente para un nuevo modelo de distribución para PC, se dedicó a recorrer las cabinas del Festival del Juego Independiente con un carrito de la compra. Mientras que el año pasado lo que dominó el congreso fue el miedo al efecto que tendría para la industria la producción de historias para la nueva generación, este año la atención se centró –y se distrajo un poco– en las nuevas posibilidades.

El año pasado ese temor cristalizó en la ya tristemente célebre frase de Greg Costikyan durante la sesión "Rants": "Damas y caballeros, estamos jodidos". Un indicador de los nuevos vientos que soplaban en la conferencia de este año fue la incapacidad de Chris Crawford de imitar ese momento cuando sentenció que la industria del videojuego está muerta y luego se sentó y se negó a argumen-

tarlo. El programa del congreso en general adolecía de esta falta de impacto; ninguna de las sesiones consiguió generar tanta energía como el año anterior, y no ayudó tampoco la cantidad de coincidencias de horarios. Aun sin la emoción de algo como *Spore,* las mejores sesiones valieron la pena de todos modos: el equipo de *Shadow of the Colossus* (que también ganó el premio al Mejor Desarrollador de juegos de 2006) cautivó a los asistentes con una explicación de cómo dar la prioridad en el diseño del personaje y de la animación añadía profundidad narrativa y emocional al juego; el ex responsable de Oddworld Lorne Laning, cuestionando a David Jaffe de *God of War* por algunas de sus actitudes más llamativas; y el productor Katsuya Eguchi explicando cómo hacer que un juego como *Animal Crossing* sea deliberadamente difícil puede aumentar su atractivo para los jugadores.

En realidad fueron las referencias a noticias del año pasado las que dominaron el congreso, o más bien los juegos del año pasado, concretamente *Guitar Hero* de Harmonix y casi todo lo relacionado con la DS. Ambos estuvieron omnipresentes en el festival, con Pictochat alcanzando en su mejor momento antes del anuncio de Iwata, entre los rumores sobre el nombre oficial de la Revolution, las diferentes opiniones sobre el mando y los pésimos dibujitos de Mario recorriendo la sala. *Guitar Hero* estuvo de rabiosa actualidad; todos los desarrolladores querían mostrar en público las habilidades aprendidas en privado. Las fiestas nocturnas competían por los asistentes y en los hoteles de San José proliferaron las colas de dos en dos, como si se tratara un arca humana de Noé, en espera de mostrar las cualidades musicales de cada uno.

Y esta atmósfera, como siempre, fue la que hizo tan especial la GDC. Es un almacén vital de entusiasmo, conocimiento y apertura mental que ayuda a revitalizar una industria condicionada demasiado a menudo por presiones comerciales y exceso de trabajo. Es un congreso donde se comparten trucos técnicos con toda facilidad, y grupos de interés totalmente dispares se unen en su determinación por hacer mejores juegos y para mejorarlos. Y, este año, para darse consejos sobre cómo interpretar mejor el tema *Bark at the Moon.*



Música para tus pulgares

Video Games Live cerró la GDC con un concierto de música de juegos

Estaba claro que no era un concierto normal desde el momento en que veías a Sonic cerca de la barra y a Rikku, de *Final Fantasy X,* haciendo cola para tomar parte en *Guitar Hero.* Organizado por el veterano compositor de música para juegos Tommy Tallerico, el Video Games Live consiste en una orquesta en directo y un coro, junto a una gran pantalla y un espectáculo de luz que intenta hacer justicia a la excelencia de la música para juegos y el ardor que muestran los aficionados. De *Frogger* (arriba) a *WarCraft,* de *Ghouls 'n' Ghosts* a *Halo,* y con un cameo de The Blindfold Pianist, fue una tarde de lo más populosa. Fue una lástima, sin embargo, que se centrara tanta atención en las batallas de bombas en vez de en la música más reflexiva que a menudo causa una impresión más profunda tras varias audiciones, y que se prefirieran canciones demasiado conocidas a otras más interesantes y mejor escritas. Dicho eso, no puede ser fácil satisfacer las ansias de una audiencia tan entregada: sus gritos a menudo tapaban a la orquesta, y su adulación se dirigía tanto a los juegos como a la música, que a veces no era ni reconocida ni apreciada.



Por sexto año consecutivo, GameLab trajo un juego de acción en directo, desafiando a los jugadores a ser dios en *Pantheon.* Como siempre, los delegados estaban demasiado ocupados para jugar.



LA PÁGINA WEB DEL MES

Es inevitable que todos tengamos que afrontarlo... Tras una noche entreteniendo a la multitud con un rendimiento brillante y enérgico, cuando todo el mundo se ha ido a casa y te prometes a ti mismo que sólo es una partida más, te atontas incluso tú con un recorrido casi impecable por *Bark at the Moon*. Score Hero trae una solución muy necesaria al problema, y resulta un sitio de valor inconmensurable para compartir tus máximas puntuaciones en *Guitar Hero* y flipar con la comunidad rockera al completo. Este sitio ofrece clasificaciones para todos los niveles de dificultad y es accesible para jugadores de cualquier capacidad, pero al mismo tiempo asusta un poco, cuando te das cuenta de que tu apreciada puntuación no impresiona lo más mínimo a los demás. La comunidad Score Hero también se ha extendido para establecer, lo mejor que puede, los puntos de corte para las puntuaciones de cinco estrellas, demostrando ser el lugar definitivo para "documentar graciosamente nuestra futura artritis".

Site: Score Hero
URL: www.scorehero.com



Comercio de caras

El dolor ético que afronta el coleccionista de tarjetas *WCCF*

Por el momento las tarjetas *World Club Champion Football* más caras (normalmente tarjetas especiales que ofrecen superestrellas como Ronaldinho) pueden conseguirse en eBay por unos 25 euros, y hay equipos enteros de hasta diez veces ese precio. Aunque la lista del juego se ha actualizado desde que apareció en Japón hace 4 años, las máquinas actuales pueden leer las tarjetas antiguas y de otros continentes e incluidas en cualquier equipo. Esto ha llevado a un dilema que será familiar para el aficionado a los juegos de fútbol, y sus agonías éticas se muestran en sitios como www.wccf-forum.co.uk: el Sol Campbell japonés de 2003 es mejor que uno europeo de 2005. ¿Pero es moralmente justificable romper con la realidad futbolística actual buscando sólo la gloria en el juego?



ARCADE



Devolver el "yo" al equipo

World Club Champion Football, la tragaperras diseñada para coleccionistas, triunfa en Gran Bretaña

Que *World Club Champion Football* sea algo tan difícil de describir a los que aún no lo han visto resulta a todas luces significativo. Si ese algo es tan sólo que se trata de una novedad, o que Sega Europe ha encontrado una idea suficientemente inspirada (y una experiencia suficientemente inimitable) para volver a enganchar a los occidentales a los arcades aún está por ver. Pero ya que hay unas 15 unidades instaladas en puestos arcade por toda Gran Bretaña, cada una de las cuales acapara espacio suficiente para media docena de unidades de *Street Fighter II* y va acompañada por una máquina de vending sujeta a la pared, no tardaremos en averiguarlo.

Para empezar a jugar a *WCCF* los jugadores deben adquirir un equipo: un Starter Pack de tarjetas de 5 libras de la máquina de vending. Por

Hay unas 15 unidades instaladas por toda Gran Bretaña, cada una de las cuales acapara espacio suficiente para media docena de unidades de *Street Fighter II*

esa inversión inicial reciben una Club Card que almacena los datos del jugador y 11 elegantes, laminadas y licenciadas tarjetas de jugador (verbigracia, un equipo), una cartera de plástico para guardarlas y unas instrucciones básicas.

Debidamente equipados, los jugadores insertan entonces su Club Card y un crédito de 2 libras en una de las consolas de la unidad *WCCF* y empieza un proceso de configuración: escoger el nombre del equipo, el color de la equipación y todo eso. Pero ahí es donde se acaban los parecidos con cualquier otro juego de fútbol. Las alineaciones no se seleccionan de un menú en pantalla sino que vienen determinadas por las tarjetas que el jugador pone en el 'pitch' (un puesto que descansa como una mesa, en un ángulo de 90 grados con el monitor) y por el lugar exacto donde las coloca. Una cámara oculta bajo ese puesto lee las tarjetas de jugador y, casi al instante, convierte las posiciones y dígitos de identificación del jugador en futbolistas digitales en pantalla. Mueve una tarjeta durante el juego y la táctica y la colocación de ese jugador se ajustarán en consecuencia.

Tampoco faltan los viejos controles de toda la vida –algo muy razonable dado el énfasis de *WCCF* en la gestión–, rotundamente pasados de moda (quizá de forma deliberada), sobre todo cuando los comparas con las seductoras innovaciones que ofrece el título en cuanto al control de los movimientos. Los botones tetradireccionales, cuya función primaria es la navegación del menú entre partidos, se desdoblan como rudimentarias herramientas tácticas. Aunque el botón de 'presión' situado en el centro permite una conducta más agresiva para lograr recuperar el balón, es a costa de un rápido descenso de la resistencia del jugador.

Los botones de disparo y parada permiten a los entrenadores implicarse en la propia acción, pero



Tras convocar a los jugadores de peor rendimiento en el despacho del entrenador, debes decidir qué tipo de charla les devolverá la forma: ¿una implacable y fría; una paternal y comprensiva?



La estándar para 4 jugadores (arriba a la derecha) es un monstruo, pero hay unidades (arriba a la izquierda) de hasta 16 consolas y la pantalla.



El frotar va a comenzar

Mimar sus egos puede hacerte ganar el partido

Hasta ahora, producir satisfacción en otras personas a base de presiones repetitivas con un solo dedo se asociaba normalmente más con las teorías sexuales del doctor Alex Comfort que con las futbolísticas de los profesores Quique Sánchez Flores o Frank Rijkaard, pero en esto, como en tantas otras cosas, *World Club Champion Football* supone una ruptura con lo existente hasta el momento. Además de medidores de resistencia, los jugadores de *WCCF* tienen niveles de moral. Si los desatiendes, los jugadores bajos de moral jugarán peor. ¿La solución? Llámales a tu oficina entre partido y partido frotando sus tarjetas con los dedos y decide si les abroncas o les alabas, eligiendo entre tres estrategias posibles, dependiendo de su edad y lo sensible que sea cada uno.

sólo como una especie de proceso de estímulo; estos botones –dechado de iluminación, plástico duro y líneas rectas– no recuerdan en nada a los de la típica máquinas de monedas que puedes encontrar en un bar. Pero, pese a esta fusión de controles no especializados y contenido pensado para un público masivo, *World Club Champion Football* no sustituirá de momento a la máquina de tu garito favorito. La unidad para cuatro jugadores (esta es la estándar, aunque hay disponible una versión con pantalla de plasma para dos jugadores y unidades para hasta 16 personas en Japón) hace un intenso uso de seis tableros Naomi 2: uno para la consola de cada jugador, y dos para la gran pantalla de exhibición que hace parpadear el nombre del equipo, la partida y otros datos mientras muestra aspectos de juegos pasados y presentes. Y la cosa no se acaba sólo en el *hardware*. Cada tarjeta *WCCF* cuenta con un jugador de cada una de las 14 mejores ligas europeas: los equipos representantes de la Premier League inglesa son el Arsenal, el Liverpool, el Chelsea y el Manchester United. Todas esas tarjetas, enriquecidas por delante y por detrás con una mezcla de trivialidades y útiles indicadores de puntos fuertes y débiles, las produce Panini especialmente para el juego. La colaboración de la legendaria compañía italiana de pegatinas es una garantía de autenticidad y una excelente incitación a coleccionar por el puro placer de la colección. Sin embargo, como indica Justin Burke, responsable de proyectos especiales de Sega Amusements Europe, todo esto no sale barato.

¿Es este sistema de tarjetas, con su atractivo potencial para toda una generación de británicos, la gran esperanza de Sega Europe para generar entusiasmo en Europa hacia el espíritu (ya que no la ciencia o la escala) de los arcade en red de Japón? No especialmente, dice Burke: *Ghost Squad, Initial D, Virtua Striker 3* y otros ya han probado la valía de los sistemas de tarjetas en el continente europeo. ¿Es un factor clave del nuevo punto de mira que ha puesto Sega en Europa, como *Total War* o *Hellgate London?* Pues tampoco: *WCCF* es simplemente la última versión de un juego que tomó vida en Japón en 2002 y ha arrasado allí desde entonces. Con todo su cuidado contenido, incluye esas adorables rarezas típicas de los títulos de Sega de similar orientación.

Para terminar, unas palabras sobre los gráficos. Que la dimensión visual no se mencione hasta los párrafos finales de un análisis de un arcade de Sega ya indica lo extraordinario que resulta *WCCF.* Sus juegos son apenas más distinguidos (aunque sí están mejor animados) que los de la encarnación de *Sega WordWide Soccer* para Dreamcast: funcionales y claros pero totalmente carentes de brillo. Aun así, habría sido preferible poner en mayúsculas los nombres de los jugadores que permanentemente acompañan a los avatares en pantalla. Y dado que el juego se dirige a un público que está encantado de pasarse los fines de semana revisando los marcadores del carrusel deportivo en sus vanguardistas televisores, probablemente eso no afectará en absoluto al destino del juego.

¿Está preparado el mundo para un híbrido de *Champ Man, Project Rub y Pokémon,* o resultará ser *WCCF* el elefante blanco para monedas más ingenioso y extravagante del siglo XXI? Quién sabe. Fútbol es fútbol, que se dice. Cualquier cosa podría pasar y seguramente pasará.



VOTA POR TU JUEGO

En su lucha contra el creciente número de normas contra la violencia en los juegos que proliferan en EE.UU., la Electronic Software Association ha creado www.videogamevoters.org, una campaña para educar a los estadounidenses sobre la legislación en este terreno y cómo pueden combatirla en el futuro. En una carta abierta, el diseñador Will Wright subrayó la necesidad de un organismo, añadiendo: "Si las ventas de videojuegos a menores se regulan según su contenido, como proponen algunos políticos, el resultado final podría ser guiones más sosos y ambiguos ya que los distribuidores de juegos no podrán correr los riesgos que permitieron crear películas, libros y canciones magníficos e innovadores.

● www.videogamevoters.org





Reiniciar tiene lógica

El hombre que está detrás del *Sensible Soccer* de 16 bits nos pone al día al juego y a los demás



Hare: "Mi reacción principal al probar *Fifa* fue que era terriblemente lento. La razón hay que buscarla en los motores de animación. La forma en que *Pro Evolution Soccer* interpola e interrumpe las animaciones es muy sofisticada, superior en ese aspecto a *Fifa*, pero nosotros somos aún más rápidos."

Junto con los Bitmap Brothers, Mike Montgomery y John Phillips, el cofundador de Sensible Software, **Jon Hare** (a la izquierda) ha encontrado el éxito en el desarrollo para móviles con Tower Studios, trasladando a los teléfonos los atributos de *Cannon Fodder* y *Sensible Soccer.* Pero esta temporada lleva al último de estos títulos a otros terrenos de juego, los de las consolas dominadas por *Pro Evolution Soccer (PES).* Aquí cuenta cómo lo va a hacer.

La decisión de volver a desarrollar *Sensible Soccer,* ¿se debe a que han percibido cierto agotamiento en series como *Pro Evolution Soccer* (llamado *Winning Eleven* en Japón) y *Fifa?*

Pro Evolution ha sido el mejor juego de fútbol en el mercado y aún lo es. Pero puedes convertirte en víctima de tu propio éxito y ser incapaz de cambiar la fórmula porque eso supondría alejarte de tus jugadores habituales, y *PES* se ha encontrado en la misma situación en que estábamos nosotros hace diez años. La gente busca cosas nuevas, y lo bueno de *Sensible Soccer* es que algo tan antiguo parezca tan fresco.

> **"*Pro Evolution* se ha encontrado en la situación en que estábamos nosotros hace diez años. Lo bueno de *Sensible Soccer* es que algo tan antiguo parezca tan fresco"**

Hoy día, ¿saben las empresas distribuidoras diferenciar entre un partido televisado y presenciarlo en directo?

Definitivamente, la gente ha asumido una idea contradictoria de lo que significa "simulación". Las decisiones editoriales, que se rigen por el mercado, piden una imagen televisiva. Para poder emular eso de forma realista hay que ralentizar la toma de decisiones. *Sensi* puede parecer frenético, pero es que va más allá de lo que sucede cuando recibes el balón y tienes tres personas presionándote y no puedes pulsar el botón adecuado.



Los mandos modernos, ¿son una ventaja o un obstáculo?

He asumido que la velocidad de la máquina la manejan los tipos de las cuestiones técnicas; como diseñador de juegos, para mí los periféricos son lo más importante. La gente se ha acostumbrado a sujetar y manejar el mando de un modo determinado con *Fifa* y *PES* y nosotros básicamente nos limitamos a imitarlo. Respecto a cómo se manejaba *Sensible* antes, es más como la versión que salió para Mega Drive: puedes controlar el juego completo utilizando únicamente dos botones, pero si en algún momento aparecieron otros juegos con buenas ideas, nosotros estamos encantados de copiarlos.

En cuanto a juegos para móviles, ¿qué tal trabajar en un sector que parece estar totalmente dominado por las licencias?

Los móviles ofrecen una oportunidad para desarrollar de forma relativamente barata para los estándares de programación a los que estamos acostumbrados, pero técnicamente es una pesadilla. Tienes que prepararlo para que funcione en150 teléfonos, y dos tercios del presupuesto se te van sólo en la conversión. Combina esto con las licencias y verás que no fomenta la creatividad *en absoluto.* Espero que el mercado se normalice hasta un punto en que los operadores no estén todos luchando entre ellos y no haya tantos problemas técnicos. Para ser sincero, el sistema norteamericano es mejor.

Muchos tienen la impresión de que el móvil es un camino viable para desarrollar a pequeña escala y darse a conocer en la industria.

Nadie quiere nuevas ideas... quieren que tengas antecedentes. Miento: si los haces a cambio de absolutamente nada, la gente los cogerá, pero no es una buena forma de venderse. Si vives en casa de tus padres y tienes algo de tiempo, instinto para los juegos y te da igual el dinero, es una buena opción. El mercado de juegos para PC en Internet es un modelo más adecuado. Necesitas menos apoyo técnico y hay compañías que pueden distribuir el material. Como desarrollador, quieres crear el IP original más barato; si aguanta, coges los derechos y los llevas a otro formato. Si la semilla germina, no ganarás mucho dinero, pero conseguirás que alguien crea en ti.

[XBOX 360] 80 JUEGOS = DIVERSIÓN INFINITA







La moralidad de Monkey Ball

Cuando Sega encargó a Traveller's Tales que hiciera *Super Monkey Ball Adventure*, se firmaron algunas condiciones extrañas...

El mundo de *Super Monkey Ball* es bastante surrealista, y la tarea de darle la forma de un juego de plataformas suficientemente complicado en el que puedes deambular por donde quieras, sin necesidad de intentar imaginar AiAi como un planificador de bodas. Pero eso es justo lo que Sega pidió que hiciera al estudio británico Traveller's Tale, anteriormente responsable de *Crash Twinsanity,* añadiendo cierto toque filosófico a lo que le ocurre a la sociedad de monos. El diseñador jefe, **Paul Gardner,** explica los detalles.

¿Le preocupó de alguna forma el concepto de coger un juego de tipo arcade puro y duro simple y lograr expandirlo hasta convertirlo en una aventura de acción?

"El esquema narrativo que nos envió Sega fue todo un reto porque querían un juego que no fuese tan extremista en lo buenos o malos que eran los héroes y los villanos"

Estábamos bastante inquietos sobre esa cuestión, porque *Monkey Ball* es un juego de contrastes. Tiene elementos superpuestos: personajes verdaderamente preciosos, pero una mecánica de juego muy pura que es todo un reto. Se le considera un entretenimiento para niños, pero en realidad está a un nivel que no es jugable para el grupo de edad que cabría imaginar. La base de admiradores del título se compone de jugadores puros. Pero estábamos tranquilos por el hecho de que Sega no estaba intentando eliminar esa parte del juego, sino que era algo que iría en paralelo a él y todavía sería posible jugarlo de esa manera.

¿Qué tal es añadir una historia a un juego que parte de una base tan abstracta y absurda?

Tal como yo lo veo, Toshihiro Nagoshi (creador de la serie *Monkey Ball* de Sega) tenía una historia subyacente completa preparada de la que nunca había hablado en los juegos y es la que estamos utilizando. Es bastante surrealista. Pero un aspecto de este tipo de juegos con el que yo verdaderamente disfruto es con la historia. El esquema narrativo que nos envió Sega fue todo un reto, porque querían un juego que no fuese tan extremista en lo buenos o malos que eran los héroes y los villanos. Ellos querían conflictos que proveniesen de malentendidos, la ignorancia o el miedo a lo desconocido. Fue complicado traducir eso a la acción porque, en última instancia, tiene que haber algo de tensión que pueda hacer avanzar el juego.
El concepto de la boda (entre los desventurados amantes huídos de reinos rivales, la Princesa DeeDee y el Príncipe AbeAbe) venía directamente del esquema. Pero no se trata sólo de la organización, también tratamos de disponer el escenario de tal modo que todavía quedara algo de suspense.

Este tipo de juegos suelen tener el problema de que acabas por no saber por qué haces recados para un NPC (Non Playable Character), o por qué das patadas a todo lo que se mueve.

En el juego se puede cuestionar todo, incluido lo de ir y ayudar a la gente sólo porque eso es lo te piden que hagas. Nosotros cuestionamos esa inmediata confianza en los personajes, si está garantizada. En cuanto a los enemigos, no tenemos muchos. Fue una decisión consciente, de modo que el juego no era sólo para resolver problemas machacando algo. Las criaturas Naysayer fueron una forma de establecer un conflicto directo, una manifestación de aquello que estás tratando de vencer, pero ellos no son la causa del problema, sino un síntoma. Son una representación física de la pena de los monos.

Traveller's Tales tiene mucha experiencia en desarrollar juegos para niños, algo que hoy día está bastante abandonado: ¿cómo se diseña un juego para un niño pequeño?

Un juego que tenga como público a los niños pequeños debe ser bastante permisivo en cuanto a ofrecerles tiempo para explorar. A partir de pruebas de juego que hemos hecho, aprendidos que los jugadores jóvenes están contentos sólo con interactuando con los personajes para ver lo que hacen y lo que dicen. ¡A lo mejor ni siquiera pasan de la primera fase del juego! Además, es importante contar con un *input* claro y sencillo. También tratamos de asegurar que exista alguna lógica atrayente para el juego de modo que siempre haya una razón por la que el jugador está haciendo algo. Con *Crash* aprendimos que es fácil perder la esencia que hace que las cosas sean como son; por eso, lo primero que hicimos en *Monkey Ball* fue ver los juegos anteriores y analizar qué podíamos aprender de ellos. La historia o el humor nunca nos obligan a remitirnos a aspectos externos a los juegos; todos esos elementos provinieron de forma lógica de los personajes.



Una vez que Traveller's Tale se ganó la confianza de Sega, ésta le dejó rienda suelta para crear un rico surtido de personajes para *Super Monkey Ball Adventures.* Prefirió ver lo qué proponía el estudio y sólo les pidió que hicieran unos poquitos cambios.

NINTENDO DS

Nintendo Wi-Fi Connection

LANZAMIENTO: 5 DE MAYO

12+
www.pegi.info



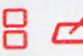
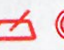
AHORA EL HÉROE ERES TÚ, VIVE METROID COMO NUNCA, EN SUS DOS MODOS DE JUEGO



1. MODO AVENTURA

Si la aventura de Samus para Game Cube iba contigo, ahora va ir más que nunca, porque con Nintendo DS es totalmente portátil. Explota al máximo su pantalla táctil en su modo individual.












2. MODO MULTIJUGADOR

Con un solo cartucho puedes enfrentarte hasta con cuatro de los cazarecompensas más duros del sistema, y mediante el modo Wi-Fi, vas a descubrir si eres el más rápido de la galaxia compitiendo con gente de todo el mundo.
Apunta, dispara y corre.

PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA

Nintendo Wi-Fi Connection | Zona ADSL Wi-Fi

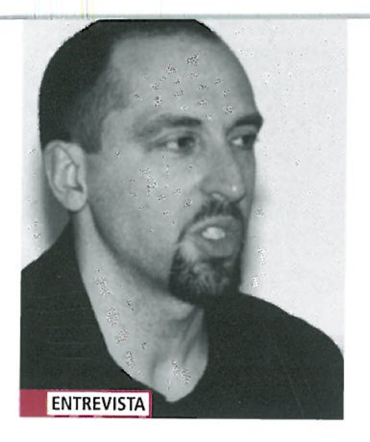
CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM

ESTOPA - GIRA ULTRARUMBA

25 de Mayo
Plaza de Toros - MURCIA
26 de Mayo
Plaza de Toros - VALENCIA
27 de Mayo
Polideportivo Municipal
Campo de Fútbol
SAN VICENTE DEL RASPEIG

MANAGEMENT Y CONTRATACIÓN

15 de Junio
Palau Sant Jordi
BARCELONA
29 de Junio
Plaza de Toros "Las Ventas"
MADRID



ENTREVISTA

Atraer a los creadores

Microsoft confía en captar desarrolladores con sus novedosas herramientas ¿Resultarán los juegos demasiado parecidos?

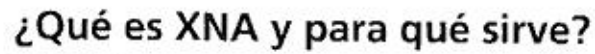
Antes de ocupar un puesto directivo, Chris Satchell dejó su sello en clásicos de carreras como "Project Gotham Racing". Ahora, como director general de Desarrollo de Juegos de Microsoft y responsable de XNA, quiere conducir al gigante de Redmond a lo más alto del podio del entretenimiento digital:

Los jugadores exigen experiencias cada vez más ricas y complejas: sonido multicanal, imagen en alta definición.. ¿Tienen los desarrolladores herramientas suficientes para cubrir estas elevadas expectativas?
Los costes de desarrollo, la complejidad, están aumentando con mundos más ricos y más llenos de detalles. Por eso, el reto es hacer un conjunto de herramientas de alto nivel que permita a la gente desarrollar contenidos mucho más rápido y reducir las ineficiencias en la producción.

"Debemos mantener los costes bajo control; hacen falta herramientas y tecnologías que los contengan. Si lo conseguimos, tendremos una industria sana"



Microsoft se propone facilitar a los desarrolladores su trabajo con la tecnología necesaria para que puedan concentrarse en la creación. Así, además, espera animar a nuevos desarrolladores a programar para la 360.



¿Qué es XNA y para qué sirve?
XNA sirve para hacer el desarrollo de videojuegos mucho más simple, más fácil y más eficiente, y para abrir el desarrollo de juegos a un amplio abanico de personas y empresas. Si hacer un juego cuesta entre 15 y 20 millones de dólares, sólo un puñado de personas pueden participar. Con XNA queremos hacerlo mucho más sencillo y más barato, para que puedan entrar en la industria más participantes y lleguen al mercado más ideas creativas.

El hecho de que Microsoft ofrezca un marco de integración común para el desarrollo de juegos ¿no va a uniformizar los resultados?
No, el contenido es lo que realmente determina la creatividad y las diferentes generaciones de juegos. Debemos asegurarnos de que la tecnología sea muy fácil para el desarrollador. Si hacemos lo posible para que artistas, diseñadores, compositores y productores trabajen juntos en la pre-programación de juegos, y pueden trabajar en equipo más eficazmente con otras herramientas, entonces ellos podrán ser originales y crear distintos tipos de contenidos. Todo esto logrará que los juegos sean más distintos. Queremos ofrecerles una plataforma tecnológica sobre la que construir, para que puedan concentrarse en la creación, en lugar de andar peleándose con una plataforma.

Los videojuegos empezaron en un garaje y ahora son enormes producciones. Pero la tendencia actual parece ser subcontratar con pequeños equipos que trabajan desde casa. ¿Estamos volviendo al garaje?
Hay una mezcla. Hay equipos grandes trabajando dentro de empresas sobre todo en América, donde hay partes que se subcontratan, pero no el grueso de la producción. Pero es diferente en otros lugares. La tendencia en la que estamos inmersos es muy emocionante. Si puedo conseguir que pequeños grupos de personas trabajen juntos y desarrollen el juego de forma muy barata, puedo lograr innovaciones. Lo mismo que pasa con las películas independientes. Queremos volver a los pequeños juegos independientes. Crecí haciendo pequeños juegos en mi habitación, colaborando con mis amigos. Queremos recuperar para la industria la pasión y el disfrute que teníamos entonces.



***Project Gotham Racing* es uno de los títulos insignia de la 360.**

¿Es una buena noticia el retraso en el lanzamiento de PS3 a finales de año?
Nos dan un respiro para liderar el mercado. Acabamos de anunciar un aumento del volumen de producción. Es parte del mercado, es estupendo poder elegir. Pero nosotros vamos a centrarnos en nuestros planes, vamos a continuar haciendo juegos extraordinarios. En Navidad estará lista la segunda generación de juegos para la Xbox 360, y vamos a dejar a la gente boquiabierta.

¿Cómo está el negocio de los videojuegos?
Los videojuegos forman parte de la vida diaria. Cada vez tienen más aceptación. Hay una segunda e incluso tercera generación de jugadores, hijos de padres que también son jugadores. Cada vez más es una fórmula de entretenimiento. Es un negocio que está creciendo enormemente, pero también los costes están aumentando mucho. La razón es que hay dinero para todos (...), pero debemos mantener los costes de desarrollo bajo control, porque están aumentando muy rápido; hacen falta herramientas y tecnologías que los contengan. Si lo conseguimos, tendremos una industria muy sana.

ENTREVISTA

La estrategia en tiempo fantástico

Brian Reynolds apuesta en *Rise of Legends* por el juego *online* entre gente que tenga el mismo nivel

Big Huge Games ha decidido dejar atrás las referencias históricas que constituían la historia en el ETR *Rise of Nations* y presenta a partir del 26 de mayo un nuevo título, distribuido por Microsoft, ambientado en un mundo fantástico salido de la mente de **Brian Reynolds**. Eso sí, hace falta tener Windows XP, un procesador de 1,4 Ghz., 4,5 GB de disco duro libre, una tarjeta de 64 MB con transformación e iluminación con hardware, compatibilidad con Direct X9, tarjeta de sonido, un módem y 54,99 €. El creador de la serie cuenta cómo gestó el juego:

¿Cuál ha sido la diferencia, a la hora de diseñar, de crear un mundo fantástico de la nada frente a la ventaja de tener referencias históricas en su título anterior?
Hemos tenido que crear mucho arte basado en conceptos, y muchos dibujos. Por un lado, queríamos crear un mundo totalmente nuevo, que no se tratar sólo de los orcos y enanos que todo el mundo conoce, y, por otro lado, que no fuera tan extraño que nadie pudiera identificarse con él y no le pareciera interesante. Por eso cada nación parte de cierta inspiración del mundo real, o de leyendas. De ahí hacer que tengan vida las máquinas de Leonardo Da Vinci, o la idea de las 1001 noches.

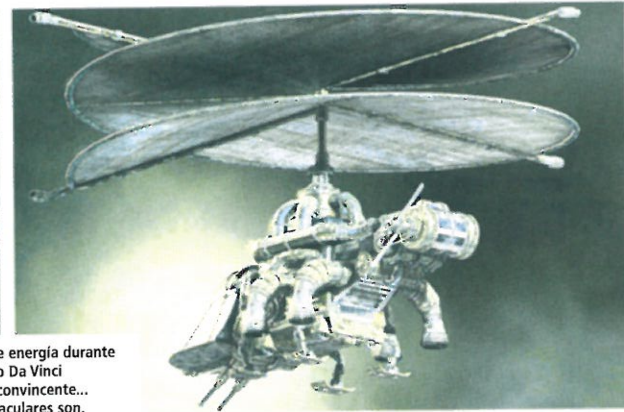
> **"Nuestro objetivo era hacer el mejor juego de estrategia del año y, para conseguirlo, necesitábamos el mejor motor. Teníamos que invertir en tecnología punta para ser líderes".**

¿Por qué decidió elegir un mundo mítico?
Si no, no hubiéramos creado un juego tan bueno como el que hemos creado. Para nuestro primer juego como empresa estuvo bien elegir un tema histórico. Queríamos innovar de forma muy radical y fue más fácil utiizar un tema bien conocido. Pero el objetivo de *Rise of Legends* era ampliar esas innovaciones, y en un mundo lleno de fantasía podíamos crear nosotros mismos las reglas. El reto consistió en hacer que las ideas fueran coherentes. Una vez que lo conseguimos, creamos cosas que tienen muy buena pinta y hacen que sea realmente divertido jugar a este juego.

¿Por qué han optado por un nuevo motor?
Nuestro objetivo era hacer el mejor juego de estrategia del año y, para conseguirlo, necesitábamos el mejor motor. No podíamos simplemente comprar un motor de hace dos años y colocarlo en nuestro juego. Teníamos que invertir en tecnología punta para poder ser líderes. Una de las cosas que hemos desarrollado con el motor es la posibilidad de tener unas unidades enormes que animan de forma estupenda, y la posibilidad de tener ciudades gigantescas donde se van interconectando las partes nuevas, dando la apariencia de ser toda una ciudad. Cosas así para crear un mundo más verdadero.

¿En qué dirección creee que avanzan los ETR?
La tentación de hacer que los juegos sean más complejos está ahí, pero lo que hace falta es que los juegos se racionalicen. Para que el jugador se centre en la parte divertida, el control debe ser sencillo. Hay que poner todo eso dentro de una interfaz racional, con un motor que tenga una apariencia estupenda y que sea superdivertido de jugar, que el jugador se conecte *online* y pueda buscar jugadores de nivel parecido. Y ofrecerles muchas posibilidades de elegir continuamente, porque lo que hace divertido a los juegos de estrategia es tomar decisiones en cada momento.





Tonos azules y morados (izquierda) indican el uso de energía durante la batalla y en los edificios. Los diseños de Leonardo Da Vinci (derecha) funcionan en *Rise of Legends* de manera convincente... lástima que en realidad no lo hagan, porque espectaculares son.



Consolas de bolsillo y juegos de inteligencia

Chema Lapuente, director del programa Ser Digital de la Cadena Ser

A primeros de marzo Nintendo lanzó su consola portátil Nintendo DS Lite en Japón. Y la consola arrasó desde el primer día. Y es que, en el "Imperio del Sol Naciente" lo nacional vende mucho y, en concreto, respecto a los juegos de bolsillo, Nintendo y sus portátiles son los que marcan la pauta. Pero, creo que, en esta ocasión, ha resultado más que curiosa la conmoción que ha causado entre los aficionados japoneses la salida de esta variación de la clásica máquina portátil. Y es que se lo han tomado como si se tratase de una nueva consola, cuando sólo se trata de una versión, maquillada, eso sí. Una versión dos tercios del tamaño de la original y un 20 por ciento más ligera. El hecho es que en las tiendas de videojuegos se formaron colas interminables para conseguir una consola el mismo día de su salida. Y, el primer día, vendieron todas las que distribuyó Nintendo. Las ochenta mil. Aunque jugaban con ventaja, porque muchas tiendas ya las tenían vendidas incluso antes de abrir sus puertas. Desde hace años se ha convertido en un ritual reservar la consola con tiempo y parece que esa fiebre se contagia cada vez que se anuncia una nueva máquina. Además, la Nintendo DS está teniendo mucho éxito. Triunfa en todo el mundo con más de 14,4 millones vendidas hasta hoy, y sólo en Japón. Han vendido más de 5 millones de unidades en 13 meses. Hay que decir que la Nintendo DS es, por el momento, la consola más vendida de todos los tiempos en Japón. Por otra parte, hay que reconocer que Nintendo, en los últimos tiempos, está consiguiendo algunos aciertos en cuanto a su política de *marketing* en todo el mundo. No hay más que ver lo que pasó la última Navidad con *Nintendogs* (incluso en España se agotaron todas las existencias).

En cuanto al lanzamiento de la NDS Lite, los responsables de Nintendo retrasaron la salida al mercado japonés de *Children of Mana DS* para hacerlo coincidir con el momento de la portátil. La versión del juego para la portátil ya se había colocado entre los videojuegos más deseados en todas las encuestas realizadas entre los aficionados japoneses. La cosa les salió definitivamente bien. Los medios locales han comparado este lanzamiento menor con la salida en Japón de consolas realmente nuevas y ultra-anunciadas en el pasado como la famosa Nintendo 64 o la Super Nintendo. Por otra parte, tampoco es tan raro que pasen estas cosas en este país asiático. El espíritu inquieto de los jóvenes japoneses respecto a la tecnología y los juegos, unido al alto nivel de vida que se respira desde hace años, me empujan a pensar que todo esto es lógico.

El primer día las tiendas japonesas vendieron todas las DS Lite que distribuyó Nintendo. Las 80.000. Aunque jugaban con ventaja, porque ya las tenían vendidas incluso antes de abrir sus puertas

Lo que sí me llama la atención poderosamente es comprobar que consolas como Nintendo GameCube adelantan en la lista de ventas al flamante nuevo modelo de Microsoft. Es cierto. La Xbox 360,



aunque por solo unas pocas unidades, se ha visto superada en los últimos tiempos por el limitado Cubo de Nintendo. Algo inaudito en Europa e impensable en Estados Unidos.

Otro tema que llama la atención es como el pasatiempo ha entrado de lleno en el universo de las consolas. Hace muchos años, cuando los gráficos de los videojuegos eran simples, junto a juegos de ladrillos, tenis, comecocos o moscas galácticas se colaban algunas versiones de pasatiempos "estrujamentes" en pantalla. Hoy, cuando ha pasado un tiempo prudencial desde que el fenómeno Sudoku haya entrado de lleno en los periódicos y revistas de todo el mundo, parece que los japoneses lo están usando de forma exponencial en el mundo de las consolas. Sobre todo en las de bolsillo.

En Japón llevan funcionando muy bien desde hace un año los juegos *Brain Training.* Unos juegos que han tenido ventas millonarias en su versión para la consola NDS. De alguna forma empiezan a considerarse como los sucesores de *Pokemon,* pero para todos los públicos (no sólo para los más pequeños). Estos juegos proponen simples tests, problemas matemáticos y ejercicios de atención. Las pruebas no se repiten y dan para mucho. Además, el jugador puede notar como progresa. Los juegos *Brain Training* nacieron en la Universidad Tohoku de la mano del profesor Kawashima. El profesor y un grupo de programadores de Nintendo estuvieron cerca de medio año estudiando las preguntas que estimulaban el cerebro de los jugadores. La consultora de Tokio Media Create indica que los *Brain Training* y sus secuelas han vendido tres millones de copias en Japón en el último año y el Sr. Kawashima ha declarado que el ejercicio mental que aquí se propone mejora la memoria cuando se hace regularmente.

Ahora que parece llega a Europa la oleada *Brain Training,* los japoneses están unos pasos más allá. Empiezan a usar la consola para aprender inglés con English Training. Aquí el reto es aprender el idioma anglosajón mientras te diviertes. Me imagino que los responsables de algunas academias de inglés en España estarán preocupados con este hallazgo. Porque, no nos equivoquemos, cuando algo como esto arrasa en Japón, en el resto del mundo terminamos siguiéndoles los pasos.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

God Of War II

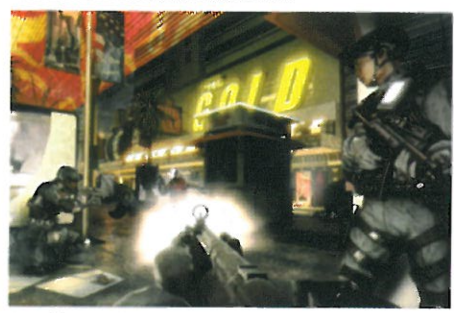
FORMATO: PS2 **DISTRIBUIDORA:** SCEA



En PS2, para asegurarse que se encontrará con la esperada barrera visual, primero negaron la secuela de Santa Mónica y después la alabaron. ¿Encontrará Jaffe tiempo para echar una mano?

Rainbow Six: Vegas

FORMATO: 360 **DISTRIBUIDORA:** UBISOFT



Material promocional autocomplaciente de Ubi para el E3. ¿Se anima alguien? Con el enfoque "sin tonterias" de *GR:AW* como guía, Montreal se la juega (otra vez) con la integridad de la serie.

Brothers In Arms 3

FORMATO: 360, PS3 (TBC) **DISTRIBUIDORA:** UBISOFT



Su nuevo protagonista e historia no deberían alterar a los más veteranos del género, aunque las imágenes UE3 con diseño de caja de cambios y la tan comentada nueva cámara son de nota.

Point Blank

FORMATO: DS **DISTRIBUIDORA:** NAMCO



¿DuckShoot? ¿DeadlySniper? ¿DigitalSuperstar? Posibles títulos para otra entrega de la serie para DS que, de momento, sale sólo con el título original. La serie arcade saldrá en un futuro.

Sengoku Musou BB

FORMATO: PC, PS3 (TBC) **DISTRIBUIDORA:** KOEI



La mediocre actualización de *Dynasty Warriors 5* sugiere que la atención está en otra parte, quizás en la impactante MMORPG. Los detalles son esquemáticos, pero al menos dan una idea.

Starcraft: Ghost

FORMATO: TBA **DISTRIBUIDORA:** BLIZZARD



La revisión se pospone indefinidamente. El juego de acción de Blizzard aparece aquí porque EDGE no dispone de más páginas. El culpable es el cambio de enfoque en la generación actual.

Midway Xbox Live Arcade Titles

FORMATO: 360 **DISTRIBUIDORA:** MIDWAY



No es el desarrollo a medida que estábamos esperando, sino una novedad en las recreativas. La red da su beneplácito a *Defender, Paperboy, Root Beer Tapper, Cyberball* y *Ultimate Mortal Kombat 3.*

Battlefield 2142

FORMATO: PC **DISTRBUIDORA:** EA



Puede que EA tenga a *DICE*, pero no parece que el desarrollador sueco haya entendido del todo su concepto de futurismo. Aunque *BF2* parezca muy bueno, se le avecina un terremoto en Navidades.

Over G Fighters

FORMATO: 360 **DISTRIBUIDORA:** UBISOFT



Perdón por el escepticismo al intentar cotejar lo visto hasta ahora con las afirmaciones de autenticidad sin igual y combate visceral. El título de Taito se podría mejorar con un empujón visual.



JUEGO DEL MES EN INTERNET

Flow

intihuatani.usc.edu/cloud/flowing/

El creador de *Cloud*, Jenova Chen, se propuso abordar las implicaciones del concepto de "flujo" del psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi en los videojuegos. El concepto se refiere al estado mental que todo lo envuelve, que curva el tiempo, y que, a partir de ahora, aparecerá en la revista como "la zona".

Teniendo en cuenta las características de otros títulos comerciales como *Eletroplankton, Cubivore* y las etapas iniciales de *Spore* (este último hasta tal punto que Will Wright le ha dado las gracias a Chen indirectamente en su nota para GDC por haber creado un prototipo no oficial), la demo muestra las mismas facetas absorbentes que la han inspirado.

Su modo de juego intuitivo de un solo clic supone tener que guiar un vigoroso microbio hasta las produndidades a través de distintos niveles acuáticos, separando y comiéndose otras formas de vida celular semejantes para poder modificar su propia forma (que a su vez ha engendrado una cadena de seres débiles y alargados) y que, todo sea dicho, engancha de tal manera que Csikszentmihalyi estaría orgulloso

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Hazlo fácil

El nivel de dificultad nunca puede frustrar al jugador



Algunos de los jefes más tristemente célebres de *Metroid Prime* han logrado que algunos de los fans del *Samus 3D* dejaran de jugar y nunca viesen el final de esta casi obra maestra. ¿Pudo ser esa la razón, junto con el regreso de los molestísimos Leviatanes, la razón por la que la secuela no haya sido tan valorada?

Todos tenemos cicatrices. Cada uno las ha padecido en un lugar diferente, pero todas se deben a lo mismo: conseguir puntos. Esos momentos en los juegos en los que aparece un terrible pico en la curva de dificultad y te deja tambaleandote, tanto que en ocasiones hasta te cuestionas si seguir jugando o no. Ya sea uno de los muchos jefes que odia a los jugadores, alguna táctica desastrosa o algún *checkpoint*.

Si has desarrollado una fobia hacia cualquiera de estos elementos, el modo "fácil" de estos juegos tampoco es un lugar que te garantice tranquilidad. Si, hay partes del juego que están tiradas, pero en la mayoría de los casos no lograrás evitar el consabido dolor de cabeza para superar el final de cada nivel.

El modo fácil no debería ser un modo normal descafeinado. Cuando lo eliges estás haciendo toda una declaración de principios: "El máximo es para ir a por todas y el mínimo para que lo hagamos todos, por favor". ¿Por qué los juegos no bajarán de verdad el nivel para que el fácil sea fácil, fácil?

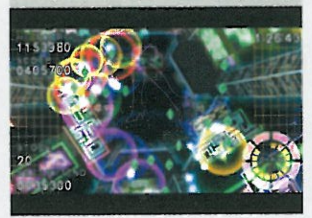
La trinidad del "Fácil, Normal, Difícil" está obsoleta. Es de cuando el desafío y la estrategia aún iban de la mano. En su lugar lo que se ofrece es: "¿Qué esperas de este juego?", ¿Entretenimiento, desafío o una mezcla de los dos? Los que eligen el camino de "mas fácil", que dispongan de trucos, que tengan mucho de todo, que sean un dios absoluto. Para los demás, que tengan sus pruebas insensatas, o un juego que sea más habitual.

Muchos de los juegos de hoy día deberían ceñirse a este modelo. Poder cambiar cuando quieras de nivel de dificultad es una buena solución para juegos como *Knights Of The Old Republic* y *Oblivion*. *Ghost Recon: Advanced Warfighter* – un centro neurálgico de ruidos luces a toda pantalla– ni siquiera tiene modo fácil, algo sencillo y rápido, por lo que se gana la antipatía de los jugadores a los que les gustan tales cosas. *Black* es muy divertido, con infinidad de granadas, una característica que se desbloquea al completar el juego en su nivel más difícil. ¿Por qué sólo pueden disfrutar de estas cosas los que tienen los dedos más ágiles y los más listos?

En la cultura de desarrolladores actual, los que tienen el dinero se lamentan y se quejan constantemente –e incluso están dispuestos a comprometer el producto– para lograr que un juego parezca más atractivo. ¿Llegará a funcionar esta estrategia? O, mejor aún, ¿sería tan difícil intentarlo?

Los + buscados de Edge

Every Extend Extra



¿Qué es lo peor de que se retrase el *N3 (Ninety-Nine Nights)*? El fuerte impacto sufrido por el E3, la actualización del móvil de Mizuguchi de tu tirador suicida favorito (o deberíamos decir destructor?).
PSP, BANDAI

Alone In The Dark: Near Death Investigation



Si Atari se deshace de Eden Studios, ¿no se arrepentirá de perder al artífice de quizás dos de sus regresos de más exito? Las series no pueden salvarse solas, ya sabes.
360, ATARI

Sensible Soccer Live Arcade



Su creador dice estar interesado en todas las plataformas, pero por lo que se sabe hasta ahora, ni siquiera han planeado hacer esta versión. Es hora de iniciar el *Advanced Mass Petition Simulator*.
XBOX LIVE ARCADE, CODEMASTERS

PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUIDORA: **SQUARE-ENIX**
ESTUDIO: **PROPIO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE EN JAPÓN**

Final Fantasy XII

Hace mucho que tenía que haber salido a escena, pero ha merecido la pena esperar, aún no hay ningún espectáculo que lo iguale





Los modelos son todos espectaculares; incluso los personajes secundarios poseen un diseño de vestuario y una expresividad especiales.



Matar enemigos del mismo clan de forma continuada genera una cadena de bonus que aumenta el valor de los objetos que caen cuando mueren sus portadores... y estimulando el *farming* al verdadero estilo MMO, lo que alivia la rutina un poco.



Hay mucho que decir sobre *FFXII,* pero para aquellos que prefieren ir directos al grano es suficiente con una palabra: sí. Si confiabas en la reputación de culto del equipo de desarrollo, en el nombre *Final Fantasy,* o en que Square al fin despertara de su siesta de refritos y proyectos de bajo nivel, ha valido la pena esperar. La primera docena de horas ofrece un equilibrio increíblemente bien logrado, que saca partido del renombre privilegiado del título *FF* para replantear tanto la franquicia como el género del rol en sí. Junto a toda la expectación (y la confusión) generada por las rupturas del juego con lo más tradicional, jugar con *FFXII* revela su soprendente fidelidad; revisa los anteriores títulos de la serie extrayendo elementos variados para crear una experiencia que es tan nueva como familiar.

Puede que llegara tarde al verano de esplendores visuales de la PS2, o demasiado pronto para los brillantes píxeles de la era 360, pero parece que el equipo artístico de *FFXII* trabajó todas y cada una hora de las horas que se ha retrasado el juego, a juzgar por la viveza que ofrece. Ya sea deliberado o simple consecuencia de que el *hardware* no permitía hacer concesiones, se trata de una belleza dibujada a la vieja usanza, que lo debe todo al trabajo de las texturas y al diseño artístico. Repleto de referencias mediterráneas, como los cielos despejados o los mercados laberínticos, y con toda la vida que su atareado motor puede gestionar, consigue llevar con éxito un juego masivo de multijugador a la escala de un solo jugador.

Esa peculiar sensación MMO de ser el centro del universo del juego, pero estar totalmente dominado por él, es más obvia cuando sales de la ciudad y te adentras en el campo

Esa peculiar sensación MMO de ser el centro del universo del juego, pero estar totalmente dominado por él, es más obvia cuando sales de la ciudad y te adentras en el campo... un paisaje agreste en el que tu grupo puede moverse mires donde mires. Aunque esas áreas se alargan hasta el horizonte y a menudo tardas horas en explorarlas totalmente, están divididas en diferentes zonas mediante rupturas de la carga, lo que permite recordar las interminables perspectivas de

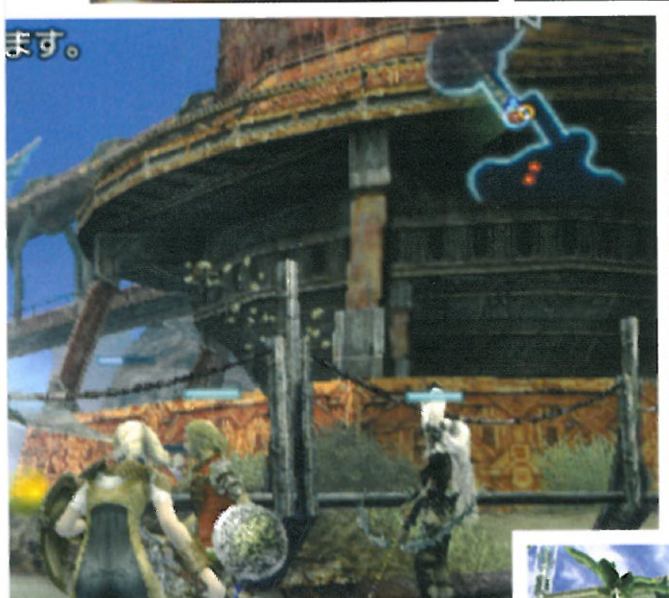


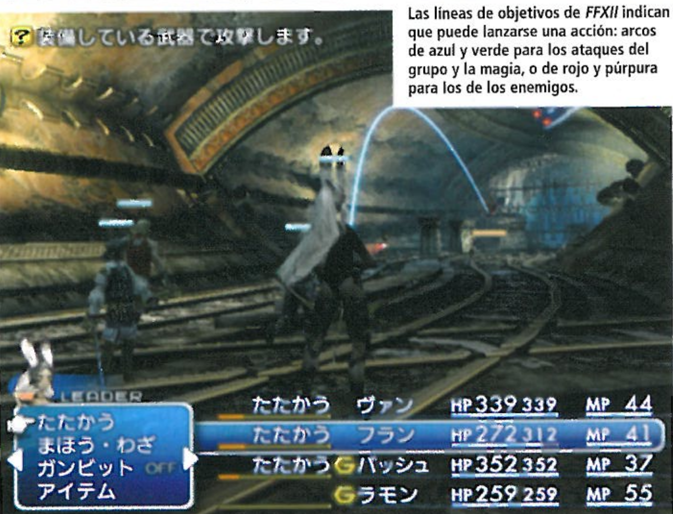
Las ciudades de Ivalice son grandiosas, creíbles y salpicadas de NPCs charlatanes (indicados por un emoticón). El detalle es tan minucioso que hay tiendas más intrincadas que ciudades enteras de otros juegos.











Las líneas de objetivos de *FFXII* indican que puede lanzarse una acción: arcos de azul y verde para los ataques del grupo y la magia, o de rojo y púrpura para los de los enemigos.



Licencia para matar

Como evolución de la cuadrícula esférica de *FFX* –una representación visual para indicar el avance del personaje–, el Tablero de Licencia de *FFXII* contiene todas las habilidades, hechizos y equipamiento del juego. Todo el grupo consigue Puntos de Licencia por derrotar enemigos, puntos que pueden servir para personalizar la representación de cada personaje en el Tablero de Licencia. Ganar una Licencia te permite comprar las que están al lado, con secciones del tablero correspondientes a las clases tradicionales de *FF*, aunque no hay castigo ni premio explícitos por ser un especialista o un generalista. El tablero también posee un surtido de superataques de niebla y de llamadas a las bestias que, a diferencia de otras Licencias, sólo pueden asignarse a un personaje.



Dragon Quest VIII para participar un poco de su éxito. Pero la situación se reequilibra con los animales salvajes propios de *FFXII*, que rondan, pelean entre sí y reaccionan cuando el jugador les molesta. Su presencia, y la total fluidez del combate, hace que viajar por el universo del juego parezca más una serie de aventuras en mazmorras al aire libre.

Por defecto, el combate se desarrolla en "turnos activos" agradablemente familiar, con movimiento en tiempo real y acciones limitadas por cuentas atrás, y todo queda congelado cuando se activa el menú de comando. Para los más expertos en multijugador *online* está la posibilidad de aumentar la velocidad de la batalla y eliminar la pausa, aunque tu soporte de los personajes rompe ligeramente la ilusión MMO al resultar tan perfectamente centrados bajo el control de la inteligencia artificial. Ese control está sujeto a Gambito, un sistema de *script* que te permite asignar a cada personaje una serie de vínculos condición-acción. En su versión más simple, Gambito puede automatizar tareas como dispensar curaciones tras la batalla, pero en la más complicada puedes configurar estrategias de batalla para la sesión entera y observar los resultados. Si esto es demasiado, también es factible deshabilitar al Gambito y decidir a mano los comandos, o variar entre el control dirigido y Gambito, sobre la marcha.

Esta libertad de elección dentro de sistemas cuidadosamente definidos caracteriza buena parte del juego, ya que *FFXII* comienza liberándose de las restricciones que la mayoría de JRPGs mantienen hasta el juego final (si es que las abren en algún momento) ya que es posible sobrevivir sin ellas. No ofrece un final libre, pero sí abierto que permite elegir completamente qué habilidades y armas desarrollará cada personaje, o apartarse de la línea del guión para cazar monstruos extraños, ejecutar misiones secundarias y dirigirse a zonas inexploradas. Se mantiene la duda sobre cómo mantener el equilibrio global del juego con jugadores que pueden sortear la principal dificultad de la línea de misiones tras pasar horas explorando caminos alternativos... pero conocer y derrotar al sistema no es un enfoque nuevo para *FF*.

El juego que se dice que su director rompió es también el juego que más probablemente rompa las fronteras de accesibilidad que mantuvieron los títulos anteriores de Yasumi Matsuno. Constituye una clase magistral sobre flujo del juego y diseño de la interfaz. Pero si los números no te vuelven loco, sigue estando presente todo lo que cabría esperar de un título *Final Fantasy:* una arrasadora historia epopéyica del viaje de un héroe salpicado de encuentros. Y también todo lo que no cabría esperar: chocobos y moogles enfrentados por amargas guerras y traiciones sangrientas, un guión que hace guiños a Shakespeare y a *La guerra de las galaxias* con igual entusiasmo, un juego consciente de que se ha reinventado a base de cabezas de turco anteriores de la serie.

El esfuerzo exhaustivo de cinco años de desarrollo se despliega sin esfuerzo ante el jugador, haciendo que la larga espera sea simplemente una mala nota a pie de página, en el fondo irrelevante. Aunque eso ya esté claro, la espera adicional para la localización del juego solamente puede convertirse en un injusto castigo extra.

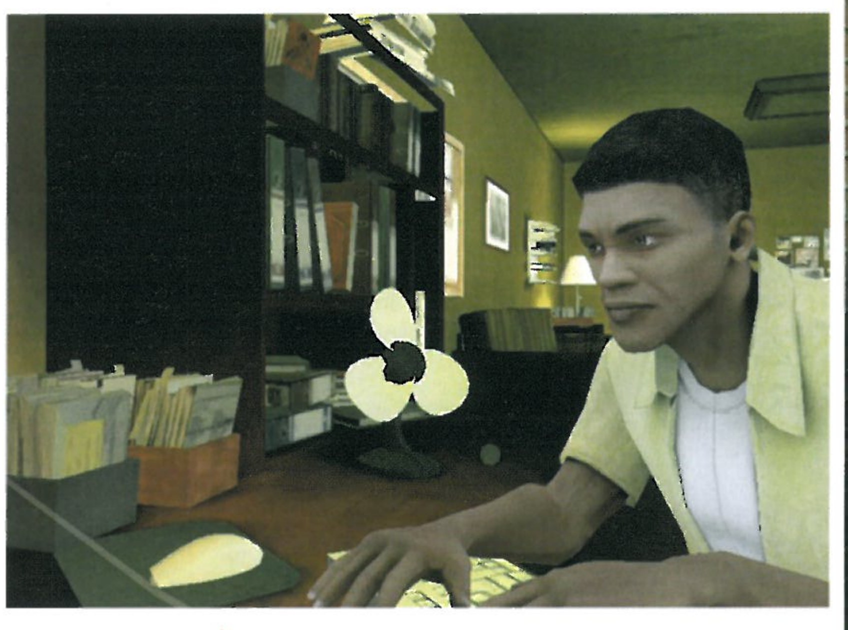




Aunque en las pantallas estáticas la interfaz parece dura de manejar, en el juego es mucho menos obstruccionista gracias a su elegancia (las acciones nunca están a más de tres botones de distancia) y su colocación.



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUIDORA: **THQ**
ESTUDIO: **REVOLUTION/SUMO DIGITAL**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2006**



Broken Sword: The Angel of Death

Después de cerrar la trilogía (y el estudio), no parecía haber lugar para otra entrega Broken Sword... pero nunca tuvo mejor pinta

"Realmente nunca hubo la intención de hacer *Broken Sword 4"*, afirma el creador de la serie, Charles Cecil: en su mente, siempre había sido una trilogía. "Terminamos *Broken Sword 3* en un clímax increíble... ¿qué camino seguir después de aquello? En realidad lo hicimos casi para cerrar la puerta". Sus incondicionales, sin embargo, se negaron a que concluyera. Los seguidores de *Broken Sword* "esperaban, casi exigían" una secuela y THQ estuvo encantada de sumarse al coro, ya que su lealtad ha convertido la franquicia en un superventas sólido, aunque no espectacular. En el nº 1 de Edge en español aparecía en detalle cómo comenzó su producción tras el cierre del estudio autor hasta entonces, Revolution, con Cecil como director creativo y gestionando un equipo alquilado a Sumo en Inglaterra.

Así que ¿dónde ir después de *BS3?* Al lado opuesto del espectro, al parecer, apuntando hacia un giro dramático en la suerte y la vida romántica del trotamundos abogado de patentes George Stobbart. Lo que Cecil está dispuesto a revelar del plan de *Angel of Death* y las secuencias iniciales hace pensar en un juego menos sofisticado, aunque desde luego nunca demasiado lejos de la amplia caracterización y la máxima aventura que caracterizan a *Broken Sword.* Tras su fantástico triunfo al final de *The Sleeping Dragon,* el regreso de George a la realidad ha sido doloroso: interrogado y malinterpretado por la CIA, puesto en la lista negra por el mundo de la ley, acaba trabajando para una ruinosa compañía de fianzas en un rincón insalubre de Nueva York. Cuando una hermosa ucraniana llamada Anna-Maria aparece por su oficina pidiéndole ayuda, apenas pierde tiempo poniendo objeciones antes de que los dos sean asaltados y perseguidos por un grupo de matones de la mafia que operan desde una fábrica de salami local.

Los gorilas están tras Anna-Maria por un manuscrito con siglos de antigüedad que ha pertenecido a su familia durante generaciones y llevará a la pareja a Estambul

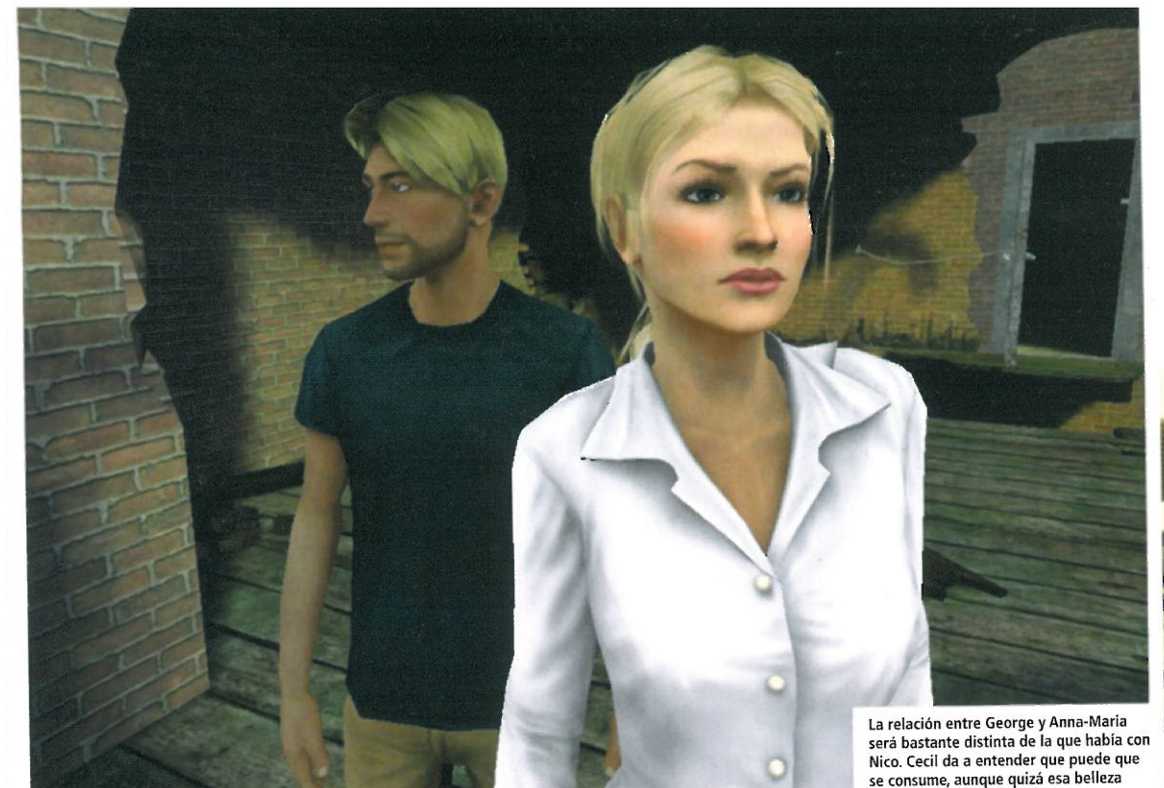
Si todo suena quizás demasiado contemporáneo, tranquilo, porque los gorilas están tras Anna-Maria por un manuscrito con siglos de antigüedad –repleto de auténtico latín medieval y fuerte simbolismo templario– que ha pertenecido a su familia durante generaciones, y que llevará a la pareja a una caza del tesoro en Estambul y más allá. Este manuscrito y otros por el estilo resultarán ab-



Las secciones de carreras y puzzles iniciales son tremendamente convencionales, hasta un apartado que recuerda directamente al primer *Broken Sword*, aunque no carecen de sofisticación. No te equivoques, este juego es claramente para amantes de la aventura más tradicional.



El habitual instinto de Revolution para elegir lugares es evidente en la fábrica de salami, siniestra y cómica a la vez: una mafia en la que George debe infiltrarse para recobrar el manuscrito. Será interesante ver la representación de Estambul.



La relación entre George y Anna-Maria será bastante distinta de la que había con Nico. Cecil da a entender que puede que se consume, aunque quizá esa belleza ucraniana no es tal como parece.



Pese al escepticismo inicial del equipo de Sumo, Cecil está imponiendo su 'viaje emocional a través del color'. Lo logrará aplicando a un mismo lugar efectos de iluminación y de filtros cromáticos en postproducción para atribuir sensaciones distintas.

solutamente vitales en el juego (mucho más que en *The Sleeping Dragon)*, totalmente repleto de referencias históricas y puzzles visuales. El jugador puede volver a investigarlas muchas veces, cruzando sus referencias con la base de datos del anticuario André Lobineau, rival de George. Apoyado en el entusiasta medievalismo *amateur* de Cecil, y con el respaldo de obras de arte suntuosa y escrupulosamente auténticas, centrar el punto de mira en el misterio histórico demuestra ser una idea astuta en estos tiempos obsesionados por *El Código Da Vinci* que corren, además de retornar la serie a su hogar, al PC.

Aún no hay conversiones concretadas para los trabajos, aunque Cecil espera firmemente un eventual lanzamiento en consolas de próxima generación. La concentración en el PC ha permitido la vuelta (tras "un debate interno muy vigoroso") al control de las aventuras clásicas, centrado en el ratón, pero Cecil procura evitar referirse a él como simplemente apuntar y hacer *clic*, describiéndolo como un sistema híbrido con opciones de control directo: la capacidad de pinchar y arrastrar a George por el entorno supone un atractivo. Eso obviamente también significa una mejora visual que parece beneficiar más a los creíbles y atmosféricos entornos que a la expresividad de los personajes.

En términos de diseño, Cecil se adhiere al refinado tradicionalismo de *The Sleeping Dragon:* la mayoría de puzzles emergen de la aplicación de cuatro 'verbos' a objetos del inventario. Y desdeña, con educación, el modelo de "falsa aventura" que ejemplifica *Fahrenheit*. "Creo que *Fahrenheit* era muy interesante y maravilloso en muchos sentidos. Pero en cuanto trabajas con un inventario estás cogiendo una proporción tan enorme del arsenal que los diseñadores han de hacer que el juego se perciba como un desafío y no como un simple apuntar en la dirección correcta y seguir moviéndose". También vuelven los rompecabezas, pese al disgusto que supusieron los de *The Sleeping Dragon*. Cecil defiende su valía e insiste en que su error consistió en usarlos en unos contextos inapropiados, como momentos faltos de tensión. Pero cree que esta vez ha generado más urgencia para jugar la historia, con objetivos que cambian cada diez minutos.

No hay el menor indicio, por lo visto de *The Angel of Death,* de que la desaparición de Revolution como estudio y como equipo deba preocupar a sus seguidores. Los miembros clave de los equipos anteriores de *Broken Sword* están presentes como empleados de Sumo o como independientes, y la propia Sumo estudia la posibilidad de construir un robusto motor de próxima generación y un paquete de herramientas en torno a este juego que, a su vez, liberaría a las mentes creativas como Cecil y los artistas de las preocupaciones técnicas. El entusiasmo y la profundidad con que Cecil discute asuntos como el estilo de la escritura y los contrastes de color que desea emplear son pruebas de ello. Es cierto que devolver *Broken Sword* a sus raíces en el PC y dirigirlo a su base establecida de fans puede que no revolucione el mundo ni salve el género de aventura con un dedo. Pero sí parece capaz de preservar, e incluso fortalecer, el carácter individual de este bello y apreciado título.

La colocación de la cámara se considera vital tanto para la forma de jugar como para el guión en *Broken Sword*, y se trabaja antes que la iluminación y la textura, para evitar desperdiciar trabajo. No se trabaja según las reglas del cine, y Cecil destaca la gran importancia que tienen en los juegos el efecto de contraste entre colores.



Cuestión de tiempos

Hay un intenso debate en el equipo de *Broken Sword* sobre si mantener la narración en pasado de la serie o cambiarla a tiempo presente. Cecil se lo está pensando dos veces tras quedar impresionado por la inmediatez y el dinamismo de la narración en presente en el *Sin City* de Robert Rodríguez. "Puedes comunicar mucho más. Podríamos actuar como una exposición, entrar en la cabeza de George para comentar las cosas que él descubre en el momento en que las descubre, entrar en su cabeza para escucharle sobre cómo se siente". También piensa que daría a Rolf Saxon, el actor que vuelve a ser la voz inglesa de George por cuarta vez, más elementos con los que trabajar. La cuestión aún no está decidida del todo, pero no es difícil averiguar qué opción es la que seduce más a Cecil.



Los torneos van de Salzburgo a Shinjuku, y abarcan de todo, desde garajes a palacios deportivos. Las diferencias entre mesas y bolas son acusadas, y generalmente son más lentas en las zonas de práctica privada.



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUIDORA: **TAKE TWO**
ESTUDIO: **ROCKSTAR SAN DIEGO**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **YA A LA VENTA**

Rockstar games presenta Table Tennis

Los reyes del videojuego dejan a un lado la sangre y se centran en el sudor en este realista simulador deportivo

La palabra que surge una y otra vez cuando hablas con Rockstar sobre *Table Tennis* es 'centrado'. Centrado en su estilo de juego, con la intención de crear un título de deportes que te ponga los nudillos blancos como si fuera un juego de lucha. Centrado en su representación fiel de un deporte apreciado y jugado en las oficinas del estudio. Centrado en usar lo último en tecnología de videojuego para recrear poco más que dos personas, una mesa y una bola.

Viniendo de una compañía que normalmente antepone la ambición a la precisión, la actitud a la exactitud y el contenido a la forma, supone un cambio desconcertante. Se puede creer que Table Tennis es sólo un ensayo de próxima generación, como probar con el dedito del pie lo frías que están las nuevas aguas tecnológicas. Pero si su creación no se hubiera guiado por el entusiasmo puro y un genuino deseo de sobresalir en un campo nuevo, no sería tan brillante como es.

Hacía mucho tiempo que no se veía un juego (aparte de los catálogos de la DS y Live Arcade) que mostrara una tal simplicidad adictiva e inmediata. Los controles de Table Tennis siguen el modelo perfeccionado por *Top Spin*. El medidor del servicio es casi idéntico, pero hay una concentración mayor en controlar el efecto; los cuatro botones (o la palanca derecha, si prefieres) ofrecen efecto hacia delante, hacia atrás, hacia derecha e izquierda. Gracias al inspirado diseño de la interfaz, el efecto de la bola va indicado por una estela coloreada a juego con el botón correspondiente, una guía esencial para contrarrestar de forma efectiva los golpes de tus rivales. Dejar pulsado un botón da al disparo más efecto que potencia y es un riesgo significativo, que requiere una buena dosis de sensibilidad al guiar la dirección del golpe. El buen juego llena una barra de 'foco' que, al aplicarse de forma adecuada, genra golpes ganadores subrayados por dramáticas tomas a cámara lenta. A juzgar por la prueba del modo Versus, resulta fácil cogerle en tranquilo a *Table Tennis*, es inmediatamente gratificante y, gracias a la naturaleza del deporte, genera un efecto aún más tonificante que *Virtua Tennis.* Las partidas entre novatos y expertos son tensas y se disfrutan con los carismáticos jugadores, capaces de llenar la pantalla gracias al movimiento de cámara, que ofrece más emoción visual que los partidos de tenis. Rockstar es consciente de que resulta vital la experiencia *online,* y es prometedor que tenga cuide tanto asuntos como el emparejamiento, el presentador o las opciones de torneo (incluido el modo Spectator). Los principales escollos potenciales son la IA del oponente en el aún no mostrado modo monojugador Carrier, y la posibilidad de que se pierda la sensación de profundidad.

Con un precio confirmado en torno a 50 euros, quizá *Table Tennis* puede permitirse ambos defectos. Live Arcade ya ha demostrado el hambre que tienen los jugadores de próxima generación por los juegos a pequeña escala que no prometan la luna ni cuesten una fortuna. En ese contexto, está claro que este sencillo juego deportivo se convertirá al instante en pieza clave del repertorio de juegos sociales de la Xbox 360.



Rivales de cuidado

Actualmente la lista consta de 12 jugadores, dividida con paridad entre hombres y mujeres, y no está claro si aparecerán más en el contenido confirmado inbloqueable (o descargable no confirmado). Parecen bien equilibrados y de estilo bien individualizado, validando la primacía que Rockstar da a la calidad sobre la cantidad. De cada uno consta el efecto, la velocidad, la potencia y la precisión, y el golpe especial que tiene. Pero lo que resulta realmente refrescante, sin embargo, es la mucha personalidad que muestran, que les hace más creíbles que glamourosos: una auténtica rareza en un juego deportivo, pero toda una garantía de diversión.

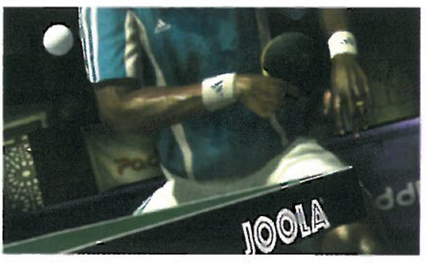








No se ve al público durante el juego, pero sí se nota su presencia gracias a la banda sonora ambiental. La gente anima a los ídolos locales, y en los momentos de silencio puedes escuchar a algún aficionado espontáneo.



Como el tenis de mesa se juega mucho pero no es un deporte que se suela ir a ver, Rockstar pensó que no valía la pena comprar los derechos de torneos o jugadores, así que son ficticios. Pero las marcas de equipamiento y ropa son reales.

Los cinco reinos del juego son atractivos y acogedores, y se alejan de los típicos motivos trillados de siempre. Lo mejor es la ciudad volante de Moonhaven, una fantasía victoriana que funciona como un reloj.







El diseño de los personajes es excelente: fiel a su origen icónico, pero con un fuerte estilo de cosecha propia. Por fin los monos viven en un juego dirigido a los niños para los que siempre parecieron estar pensados.



PLATAFORMA: **GC, PS2, PSP**
DISTRIBUIDORA: **ATARI**
ESTUDIO: **TRAVELLER'S TALES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **23 DE JUNIO**

Super Monkey Ball Adventure

Monkey Ball quiere abrazar a los niños que siempre quiso pero nunca tuvo… pero puede que incluso así les haga llorar

El mundo todavía se inclina. Si hay algo que puede tranquilizar a la protectora base de aficionados que rodea *Super Monkey Ball,* sin duda es eso. Pese a que le encargaron a Traveller's Tales volver a trabajar esta pura abstracción arcade y convertirla en una aventura familiar –llena de ciudades de juguete y NPCs que encargan extraños trabajos– convirtiendo a los divertidos monos en héroes populares con una misión, no se ha suprimido la física inversa que define al juego. La palanca mueve el mundo, que mueve la pelota, que mueve al desventurado mundo de su interior. Ya puedes ladear el horizonte entero en vez de una plataforma flotante en el espacio, que el concepto permanece y se percibe igual.

De modo que *Super Monkey Ball Adventure* sigue teniendo que ver ante todo con la velocidad, la sutileza en el control y la navegación espacial: un juego de plataformas en sentido literal. La historia es más bien mediocre; habla de la fuga del príncipe y la princesa de dos reinos monos enemigos hasta AiAi, la isla de la jungla. Pero la verdadera misión es unir a los cinco reinos monos mal avenidos entre sí, algo que puedes conseguir, por supuesto, realizando trabajos para la gente. Estas labores, e incluso la exploración básica, suponen recorrer caminos estrechos, evitar los peligros y cumplir los límites de tiempo. No hay botón de salto, aunque los controles de rebote se usan con frecuencia, y no hay nada que pudiéramos llamar combate, pues los antagonistas (denominados Naysayers, malignos payasos gordos que manifiestan su infelicidad mimetizando su color con el entorno) son pocos y están dispersos.

Traveller's Tales está haciendo un esfuerzo para evitar que desaparezca la tenue coherencia del universo de *Monkey Ball*, . El diseño de nivel clásico de *Monkey Ball* ofrece un modo desafío a la antigua usanza y un mecanismo de desbloqueo de zonas. Los seis minijuegos se integran con el modo de la historia también, con cañones y secciones de vuelo al estilo Monkey Target, y el guante de boxeo de Monkey Fight aparece como uno de los diez poderes de 'hechizo' de los monos. Se activan mediante la voz y parecen divididos a partes iguales entre los que funcióna de manera inteligente y sencilla y los que no encajan tan bien.

Es alentador que Traveller's Tales esté decidido a mantener el estilo y el espíritu de *Monkey Ball,* incluso a pesar de darle un giro a la franquicia de una forma drásticamente distinta. Pero, aunque se han solventado la mayoría de sus obstáculos conceptuales, sigue habiendo serios problemas técnicos y de diseño. Está bien que la precisión de los controles se relaje un poco, pero es imprescindible un *framerate* perfecto y una física consistente y convincente para que el trabajo funcione, y aún no lo han logrado.

Equilibrar la dificultad de modo que honre a su tradición jugona y satisfaga a los más jóvenes parece ser una tarea casi imposible, y al final podría acabar alejándose de ambos públicos. Encantador y astuto a veces, aburrido e indigerible otras, *Super Monkey Ball Adventure* no será una herejía, pero podría no ser tampoco ni la mitad de vibrante y refinado que debería ser.

La versión para PSP ofrece un personaje extra, un misterioso mono del futuro que revela el trasfondo de *Monkey Ball* y 15 niveles más, así como una tarjeta de juego exclusiva. Su aspecto se asimila al de sus hermanos pero el *framerate* deja, por ahora, mucho que desear.



Mono que veo, mono que disparo

Los seis minijuegos comprenden tres clásicos de Sega (Race, Fight y Target), más tres de creación original de la propia Traveller's Tales. Fight es de lucha, evidentemente; Race parece más rápido y menos difícil; Target se vuelve extrañamente mejor cuanto más avanza, con carreras de resistencia a lo largo de enormes distancias. Los juegos nuevos son intentos atrevidos que no logran su objetivo pero les falta poco. Bounce obliga a colorear cuadrados sobre un tablero antes que tus oponentes; Tag es una persecución frenética por un diminuto mundo esférico; y Castle consiste en disparar monos para derribar las torres de ladrillos de tu oponente.



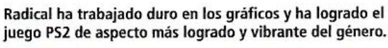
Los niveles del *Monkey Ball* clásico son normalmente desafíos bien diseñados, pero en esta ocasión carecen de la enrevesada inspiración, la presentación lúdica y la calidad estética que poseían en el juego original.


MotoGP'06
CAMBIA DE ÁNGULO
TAMBIÉN DISPONIBLE PACK
CONSOLA XBOX 360 + MotoGP'06
XBOX 360
Game and Software ©2006 THQ Inc. MotoGP™ '06 and ©2006 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Racing. Climax Racing and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Racing Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
WWW.MOTOGPTHEGAME.COM
3+
www.pegi.info
CLIMAX
THQ
XBOX LIVE
Jump in.
XBOX 360

PLATAFORMA: **PC, PS2, PSP, XBOX**
DISTRIBUIDORA: **VIVENDI UNIVERSAL**
ESTUDIO: **RADICAL ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Scarface: The World Is Yours

Vivendi resucita al original rey del vicio en Miami, aunque... ¿tendrá su propia memoria histórica?


Radical ha trabajado duro en los gráficos y ha logrado el juego PS2 de aspecto más logrado y vibrante del género.




El jefe de Radical quiere sembrar el mundo de 'valor de entretenimiento', lo que, según Weber, significa diálogo: 35.000 líneas contando ocho líneas por 220 personajes, incluyendo todos los peatones.




Pacino ha dado su bendición a *Scarface*, aunque su voz se ha imitado. El extraño reparto lo completan Cheeh Marin, James Woods, Michael York, Ricky Gervais y Lemmy.



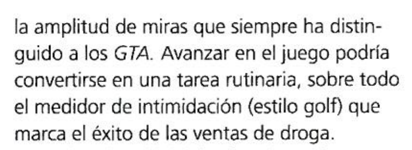
Bandas rivales

Son inevitables las comparaciones con *El Padrino* de Electronic Arts, pues ambos títulos toman el mismo enfoque inspirado en *GTA* de adaptar clásicos de las películas de gángsteres protagonizados por Al Pacino. Weber es elogioso con su rival, pero cree que *Scarface* siempre fue superior: "Pensé que hacían cosas buenas, sobre todo con su sistema de combate de melé, y la verdad es que clavaron los personajes. Aunque soy un admirador de *El padrino*, temáticamente es un poco aburrido. Los coches son antiguos, y las armas poco interesantes. Los gráficos de nuestro juego llenan la pantalla un poco más que el suyo. *Scarface* resulta mucho más atractivo".

Cada vez más los distribuidores compran derechos de las películas clásicas de gangsters que inspiraron el *Grand Theft Auto* de Rockstar (cuyo éxito todos intentan imitar). Y cada vez más tanto ellos como sus desarrolladores se enfrentan a un problema. Estas películas hablaban del precio de la violencia, no la ensalzaban, y sus protagonistas –como Tony Montana, el inolvidable cubano encarnado por Al Pacino en *Scarface*, película que en España se llamó *El precio del poder*– acaban muertos boca abajo, bañados en su propia sangre. Los videojuegos nunca han sido un buen vehículo para una historia moralizadora, de modo que Radical ha optado por reescribir el guión.

El juego comienza donde acaba la película, con la mansión de Montana invadida por el ejército del vengativo capo boliviano de la droga Sosa, sólo que esta vez se escabulle guiado por el jugador y sobrevive. El juego consiste en reconstruir su imperio en un (la verdad) simple clon de *GTA:* debes ganar cuatro territorios en Miami para el tráfico de cocaína; lavar dinero y conquistar escaparates y almacenes; labrarte una reputación gastando dinero en muebles y vehículos exóticos con una divertida falta de gusto; y completar una historia de muchos disparos, incluyendo viajecitos a las Bahamas y Bolivia.

Esos disparos parecen más flexibles y sofisticados que en la mayoría de juegos del género; da a elegir entre la puntería libre o un sistema automático que puede afinarse para acertar en ciertas partes del cuerpo. En todo caso, la buena puntería puntúa en el medidor Balls de Montana, que desata un potente modo de 'furia ciega' en primera persona que sirve para reponer la salud. En las calles, los vehículos se conducen de la forma habitual, pero también puedes tener tu propio coche con chófer jugable, igual que muchos de los secuaces que contratas. Hasta aquí todo bien, pero, analizando el código de la versión beta el diseño de la misión no muestra ni la variedad ni la imaginación ni


la amplitud de miras que siempre ha distinguido a los *GTA*. Avanzar en el juego podría convertirse en una tarea rutinaria, sobre todo el medidor de intimidación (estilo golf) que marca el éxito de las ventas de droga.

La inquietud inicial sobre si *Scarface* podría hacer algún feo a su película–madre desaparece, no tanto porque no se tome libertades (que lo hace) sino porque a los seguidores de la película les gusta no la parábola que cuenta sino su estilo, su violencia desmedida y su chulería, que el juego también ofrece, envueltos en humor y afecto. "Lo que nos proponemos es crear el mejor juego de Tony Montana", afirma el productor Cam Weber. "Es un icono del hip-hop y cultural... Existe un nutrido grupo de hombres de entre 25 y 39 años que adora a este tío. Queríamos dar a la gente más de *Scarface*, otro guión que pudieran disfrutar". Es probable que Radical lo consiga, y tenga un público enorme. Pero se plantean dudas de si entenderá el significado del género "de crimen localizado en un mundo por el que te mueves como quieras" y el estilo de las licencias.





Aún no hay nada sobre una versión de Scarface para PSP, pero la promesa es que volverá a la trama de la película.

Una preocupación para Microsoft con el que podría ser su primer gran hito real en el mercado masivo para Xbox es si el concepto de piñata, arraigado en la tradición mexicana y popular en Norteamérica y parte de Europa, se exportará bien al resto del mundo.

La exuberancia y densidad de los entornos son evidentes, como sus efectos de maravillosas texturas táctiles. Será muy importante para Rare ofrecer suficiente variedad para que se pueda distinguir el jardín de un jugador del de otro.

Viva Piñata

Una vez que ha completado las tareas pendientes, Rare revela su arma secreta



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUIDORA: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **RARE**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE**

Fruto aparentemente del ingenio de Chris Stamper y del equipo de Banjo, este juego de gestión medioambiental y coleccionismo de criaturas parece un intento de mezclar algunos de los conceptos más actuales pero más difíciles de imitar en los videojuegos: *Pokémon* y *Los Sims,* con un poco de *Animal Crossing* bien dosificado. Microsoft desde luego no se avergüenza de la comparación con *Pokémon,* por lo que implica su acuerdo con la cadena de TV infantil 4kids para crear una serie *Viva Piñata* animada por ordenador y su esperado efecto en cuanto a *merchandising*. Pese a lo tentador que es dejar caer que Rare todavía no ha podido desatarse las cuerdas del delantal puesto por Nintendo, éste parece el diseño más original que ha fabricado el estudio en años.

La premisa es que las piñatas, esas criaturas de papel maché llenas de golosinas a las que los niños intentan acertar en las fiestas, viven salvajes en isla Piñata. El programa televisivo tendrá lugar en una mitad de la isla, y se centra en unas piñatas cuyas neuróticas salidas se dirigen tanto a los padres como a los hijos de la generación Pixar. El juego, sin embargo, tiene lugar en la otra mitad, y no se centra en estos personajes (aunque habrá referencias a ellos), sino que el jugador convertirá el paisaje en un jardín –con la ayuda de unos lugareños que son extraños humanoides enmascarados– pensado para crear un ecosistema equilibrado que atraiga y sostenga más de 60 especies de piñata, más una serie de variantes presumiblemente raras.

Las piñatas salvajes aparecerán en la isla en blanco y negro, y sólo mostrarán sus llamativos colores cuando se sientan tentadas de vivir en tu jardín: un toque elegante que debería inspirar la curiosidad sin debilitar el deseo de coleccionismo. Algunos se verán atraídos por ciertas clases de plantas, otros por piñatas; para que el juego funcione, este sistema aparentemente tan simple necesitará tener una profundidad considerable y estar bien regada de secretos. Desde luego el ciclo día/noche de la isla tendrá que ver en el juego. Además de tener lo que Rare llama 'relaciones complejas': las piñatas se volverán unas contra otras por unas variantes llamadas 'amargas' (por las golosinas de este sabor que hay en su interior cuando mueren), que tendrán que repelidas.

Aunque en la fase actual parte de la presentación parece dirigida de manera zalamera a un mercado muy joven con exceso de agresividad, el progreso de *Viva Piñata* a través de la recogida, la comunidad y la personalización sintetiza perfectamente la filosofía de la 360 y el espíritu de nuestro tiempo, además de ajustarse a la perfección a Live. La serie animada estará en el aire en Estados Unidos en septiembre, y, dada su orientación familiar y su importancia estratégica, el juego tendrá obligatoriamente que estar lanzado para Navidad. Así que esperemos que Rare aplique su pulimentado habitual y una inspiración mayor de la habitual –sin llegar a los niveles de riesgo de *Perfect Dark Zero*–, porque este podría ser el juego que finalmente llevase a la Xbox (y a Live) hasta esos jugadores que siempre la han eludido.





No se sabe cuánto ha influido 4kids en el diseño de los personajes. En todo caso, es uno de los trabajos más frescos y seductores de los estudios Rare en mucho tiempo, aunque está sólidamente anclado en el estilo de la casa.

La lista de 62 especies de piñatas no parece tan grande al ponerla junto a las ingentes listas de *Pokemon,* ni para un tipo de juego que realmente necesita jugarse indefinidamente. Aun así, han prometido que crecerá y cambiará de acuerdo con ciertos factores.





Viva Live

Viva Piñata posee un potencial tremendo en Live como juego para comunidades, y puedes estar seguro de que Microsoft aprovechará la oportunidad de demostrar todo su abanico de servicios a un mercado joven poco exigente. Es probable que la atención se centre en en la compraventa de animales, pero se dice que los Logros también tendrán relevancia, y se ha prometido contenido descargable (gratis y de pago), lo cual podría tener un tremendo impacto si se sincroniza en EE.UU. con el programa de Tv. También habrá un estilo de juego cooperativo, y Rare espera que haya un modo espectador que sea tanto una atractiva vitrina de jardinería como un área de trucos y pistas para ganar piñatas.



El actual mundo de Dragones, Eberron, es una mezcla fruto de referencias culturales, magia abstracta y toques *punk*. Incluso bajo el adorno de brillantes efectos de iluminación, Stormreach es una ciudad desprovista de chispa.

FORMATO: **PC**
DISTRIBUIDORA: **ATARI**
ESTUDIO: **TURBINE**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Dragones y Mazmorras ha olvidado sus *Forgotten Realms*, pero al nuevo mundo se juega casi exactamente tal y como podrías esperar



Guía del Amo del Calabozo

Un añadido a cada búsqueda es un diálogo con el Amo del Calabozo (DM), que proporciona un texto sabroso y melodramáticas lecturas arrebatas de NPC. El contenido futuro incluirá aportaciones *D&D* invitadas de los creadores de la serie original, Gary Gygax y Dave Arneson, una irónica celebración de paternidad tan reconfortante como la posibilidad de elegir el color y la textura de tus dados; por desgracia no existe la opción de apedrear a los DM con ellos.



El juego dedica un continente entero como Eberron a alojar a los invitados... pero no hay sensación de viaje fuera de la propia Stormreach. Aun así, es una ruptura agradable respecto de las ruinas, cloacas y sótanos de la ciudad.

Dungeons & Dragons puede ser un responsable indirecto de la explosión de los juegos *online* multijugador, pero no ha perdido el cariño de los aficionados a los títulos *offline*. Así que no sorprende que *Stormreach* no sea un título MMO ni que el entorno sea una ciudad en vez de un eje común para aventuras privadas basadas en grupos de aventureros. Lo sorprendente es su obsesiva dedicación a la escala íntima de Dungeons & Dragons, que no proporciona ninguna de las rutinas de avance típicas de los RPGs *online*, ni ofrece juego competitivo, o al menos para un jugador.

Para estar orientado a la comunidad, parece compartir el fracaso de *Guild Wars* en cuanto a derrotar todas las tropas MMO excepto lo que más necesita: el sistema de comunicación. La interfaz de *Stormreach* es tosca y aburrida, pero el proceso de organizar un grupo de aventureros a través de mensajes al canal social y peticiones de texto resulta especialmente repelente. Visto el uso que el juego hace de tabernas y puntos de descanso entre las búsquedas, uno puede imaginarse cien métodos que hubieran facilitado el proceso y dado vida en estos establecimientos... en vez de elegir el que una multitud de avatares se mueven en silencio.

Una vez se ha solicitado el grupo, se deja a los miembros que tracen su propio camino desde distintos rincones de la ciudad, para determinar si son de verdad apropiados para las misiones, y entonces, al fin, *Stormreach* despega. Se basa en unos caminos bien desbrozados de luchas en túneles, frenéticas refriegas, evasiones y ruptura de toneles, que sin duda captan la esencia de los módulos de *Dungeons & Dragons.* Inspirados más en *Dark Alliance* que en *Baldur's Gate,* el combate tiene bloqueos, fintas y ataques manuales, y el juego fluye con una agradable prisa que incluso hace que las misiones más amplias se perciban como un compromiso. Como efecto colateral, no hay casi tregua para la comunicación por teclado, con lo que los que no quieran o no sepan usar el micrófono se quedarán en un sociable silencio.

Aún es difícil decir si *Stormreach* se disfruta pese a sí mismo o si Turbine ofrece un RPG multijugador de segunda fila. La estructura del juego y la factura mensual están pensados para soportar nuevas microaventuras de forma regular, aunque el contenido "raid" (como un clásico MMO que requiere puntuaciones de jugadores) hace pensar que los viejos hábitos nunca mueren. Quizá sea más importante insuflar vida a la ciudad poco habitada y no solamente formar asociaciones temporales en sus catacumbas.

La atracción de *D&D,* después de todo, consistía tanto en hablar sobre tus aventuras como en jugarlas.



Los cofres del tesoro generan una selección aleatoria de objetos para cada jugador. A esto suele seguir una lluvia de intercambios, en la que cada uno distribuye el equipamiento a las razas que pueden usarlo. Aunque las tiendas quedan en la sección comunal del juego, jugadores y economía van cada uno por libre.



Pese a la presentación muy de acción, el combate se apoya mucho en listados y estadísticas. Los jugadores nuevos pueden alarmarse por el montón de habilidades y el conjunto de reglas. El juego debería esforzarse un poco en familiarizar al jugador con ellas.



Para pasar el nivel de cada mazmorra debes encontrar este talismán y llevarlo a la salida. A veces está oculto en cofres o cae en manos enemigas, y necesitarás hacer una matanza.



Children of Mana bloquea las funciones de la DS en juego LAN. La pantalla inferior sirve para mapas y menús, dejando la superior libre para un 2D de los más ricos y atmosféricos vistos hasta ahora en la consola.

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUIDORA: **SQUARE-ENIX**
ESTUDIO: **PROPIO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE EN JAPÓN Y PRONTO EN EUROPA**

Children Of Mana

No es un hijo del clásico Secret of Mana para la NES, sino más bien un primo más coqueto y sociable. ¿Quizá más aburrido?

Para tratarse de un juego recordado sobre todo por su sistema de menú, *Secret of Mana* pudo ofrecer siempre un surtido de placeres adicionales, desde sus ricos entornos a su absorbente combate o su intrigante guión. Y, a primera vista, *Children of Mana* parece muy parecido, con localizaciones suntuosas y una acción viva y apasionante. Pero existe una diferencia: esto no es una aventura. No hay historia, ni ciudades que explorar, ni poderes elementales que desbloquear. Como circuito puro de calabozo que es, *Children of Mana* limita sus horizontes al modo multijugador que tantos propietarios de SNES recuerdan con cariño: requiere conexión multitarjeta y permite que luchen hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, profundizando en la táctica y expandiendo el espectáculo del juego monojugador.

El patrón básico de juego apenas cambia: parte de una ciudad-eje en la que puedes comprar, presentarte voluntario para misiones y elegir uno de los ocho espíritus elementales de *Secret of Mana* para que te acompañe. Luego es cuestión de coser y cantar a lo largo de unos cuantos niveles para conseguir un patrón. Más adelante, unas búsquedas optativas te llevarán de vuelta a otras mazmorras, pero cambiando los enemigos que habrás de encarar, que están diseñados de forma astuta para extraer el máximo desafío de un combate aparentemente básico: con una espada, un instrumento musical y un arco a tu disposición, es posible hacer que los enemigos choquen entre sí (y con objetos) y es probable que reboten entre sí y contigo, creando una pelea tipo coches de choque que sea un caos controlado.

En multijugador estas batallas son aún más frenéticas, pero los controles son tan precisos y el equilibrio entre los ataques en formación, los directos y los bloqueos es tan claro que siempre tienes una opción de lucha. Las armas y objetos se gestionan a través de sus famosos menús en anillo, y nunca detienen la batalla. La muerte de monstruos te ayuda a saber qué niveles le van a tu personaje y dan acceso al equipamiento que hay oculto en cada nivel. Añade una sensación de progresión a lo largo del juego, pero no enmascara su inherente tendencia a la repetición. Y aunque es injusto criticar *Children of Mana* por no ser una secuela pura de *Secret of Mana*, quizá sería más razonable hacerlo por no encontrar suficiente variedad en su emparedada, aunque hermosa, dinámica.



La caja de joyas ofrece más variaciones al estilo de combate de *Children of Mana*, que puedes usar con piedras preciosas que encuentres en las mazmorras o compres a los joyeros. Cada una tiene un efecto bonus (mejorar tus estadísticas o la fortaleza de tu armamento, por ejemplo) y puede afectar también al poder de tu espíritu elemental. Puedes crear gemas nuevas sintetizándolas a partir de otras viejas, y eligiendo la combinación que mejor encaje en tu caja, que irá creciendo a medida que te muevas por el juego: es el mayor interés estratégico de *Children of Mana*.



El menú en anillo supone un retorno que te deja cambiar armas y objetos rápidamente, lo que es crucial para hacer frente a diferentes combinaciones de enemigos.

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUIDORA: **SCEI**
ESTUDIO: **PROPIO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **21 JUNIO**





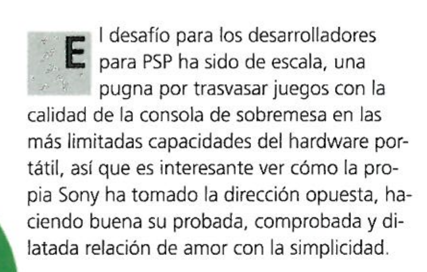
LocoRoco

El intento de Sony Japón en el ámbito de las plataformas que te enseña una interesante lección sobre dinámica de fluidos



Gran parte del juego recompensa la exploración valiente y el deseo de protección el medio ambiente que refuerza el cuidado al moverte. Un golpe, y la gotita rueda lejos, pero puede ser reasimilada con toda seguridad.

El desafío para los desarrolladores para PSP ha sido de escala, una pugna por trasvasar juegos con la calidad de la consola de sobremesa en las más limitadas capacidades del hardware portátil, así que es interesante ver cómo la propia Sony ha tomado la dirección opuesta, haciendo buena su probada, comprobada y dilatada relación de amor con la simplicidad.





La seguridad está en la cantidad: LocoRoco es en realidad una forma compuesta por muchos Locos más pequeños que ganan peso comiendo la flora local. Si pulsas un botón desatas una especie de rayo que los separa.

Esa simplicidad es evidente en todos los aspectos de *LocoRoco.* Aparte del obvio patrón de control, que utiliza poco más que los botones superiores para inclinar el mundo bajo el trasero líquido de *LocoRoco,* además, extiende esa característica al propio mundo. SCEI ha reducido los entornos a su esencial superplana guiada por vectores –peso, velocidad, forma y puros choques de color– y les ha insuflado vida introduciendo el irresistible encanto reduccionista del emoticón.

Lo sorprendente es lo mucho que Sony parece capaz de hacer con tan poco. Apenas dos puntos y una curva bastan para darle a *LocoRoco* la emoción y vulnerabilidad que necesita para lograr cierta tensión subyacente, sobre todo cuando sabes que con tal control indirecto, hay que tener en cuenta con cuidado cada inclinación de diez grados antes de llevarla a cabo.

Pero eso no implica que el proceso sea aburrido: después de ajustarse a las restricciones del juego, cobra forma un riguroso y satisfactorio sentido del ritmo, tanto en ti como en las secuencias de montaña rusa y niveles de laberinto que conducen a los desventurados Locos a destinos que de otro modo serían inalcanzables para ellos.

Aunque Sony ha prometido que lo mejor de *LocoRoco* aún no se conoce –la versión previa no presenta a Rasta Muji y la perspectiva de un modo más activo de eludir al enemigo– es alentador encontrar tanta sorpresa incluso en lo poco que se ha podido ver. Los niveles están repletos de numerosos objetos escondidos y pasos ocultos, áreas secretas inaccesibles salvo para los más atrevidos.

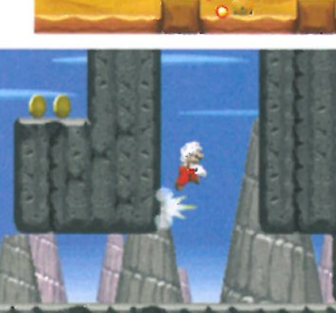
En muchos sentidos, por tanto, esta es una de las ideas más avanzadas de Sony, y también de las que presenta aspecto más extraño. Un concepto rígidamente simplista sacado de forma estremecedora, y con todo su inocente carisma, que parece destinado a triunfar en todas las edades.



New Super Mario Bros

El mayor éxito de la planta de demostraciones de la GDC no era una épica de próxima generación... sino un viejo amigo

PLATAFOMA: **DS**
DISTRIBUIDORA: **NINTENDO**
ESTUDIO: **PROPIO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE EN JAPÓN, 30 JUNIO EN EUROPA**



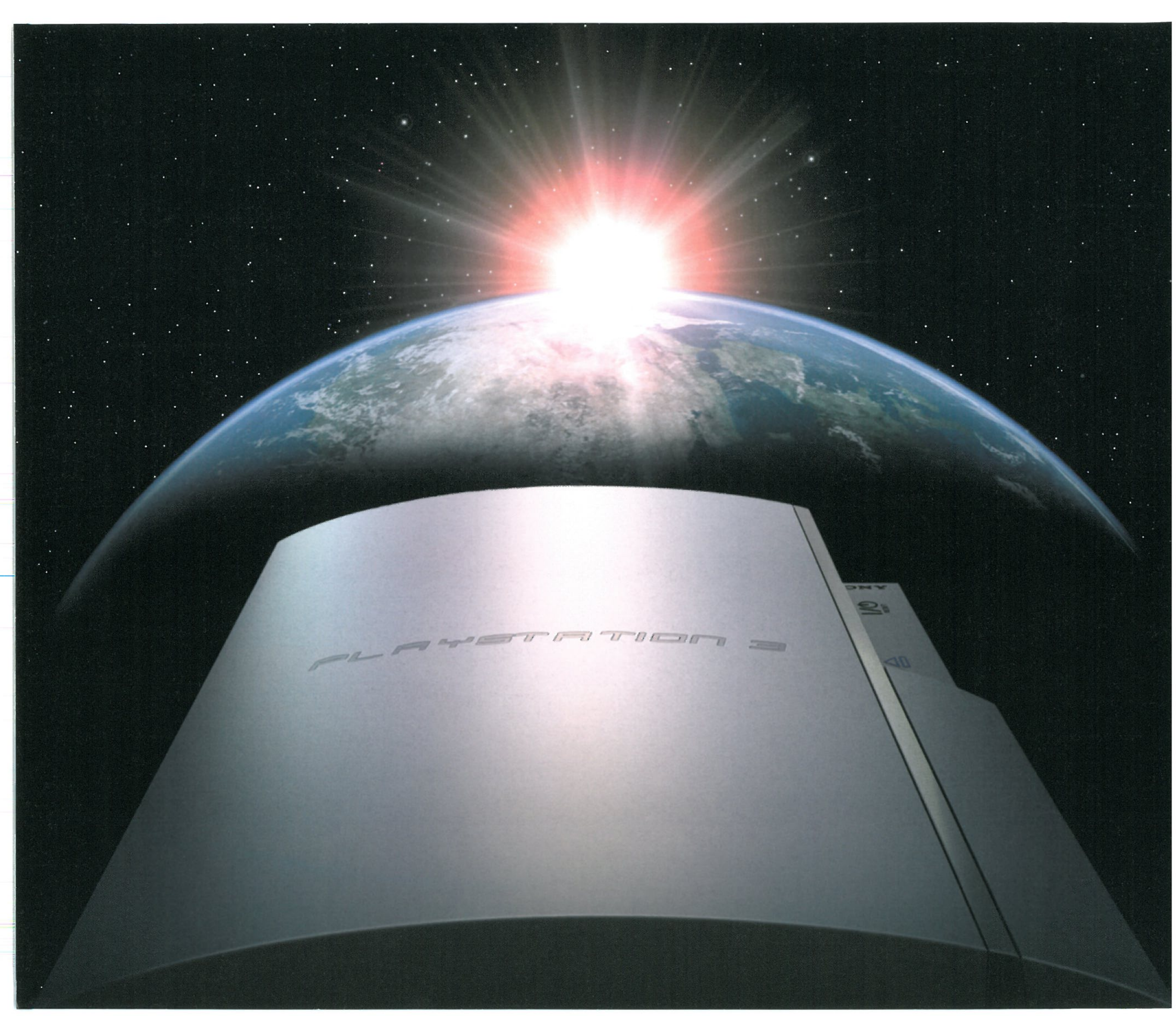


La preocupación por el choque de apariencias 2D y 3D se han transformado con la Lite. El brillo de 150 vatios de cada pantalla saca partido de sus colores –no del todo primarios ni del todo pastel–, y aporta claridad y energía.

Pon un cartucho de *New Super Mario Bros* en una DS y convertirás un objeto inerte en una máquina que juega y juega sola; pon esa DS en tus manos y te convertirás en una máquina de jugar a Mario. La DS está pensada para hacer el juego accesible a los neófitos, pero su nuevo título estrella demuestra cómo nos han influido 15 años de juegos Mario. *New Super Mario Bros* aprovecha casi todos los instintos Mario que has absorbido con el paso de los años, desde saltar muros hasta recoger monedas rojas. Los controles son precisos, la sensación de ímpetu tan intoxicante como siempre, y los niveles iniciales son un derroche de imaginación e interacción. Lo único que querrás es no parar.

Y es esa sensación la que hace inútil un test rápido del juego. Cada disparador está indeleblemente asociado en tu mente con algunos de los mejores títulos de las dos últimas décadas, y el placer que activan esas alusiones forma parte importante de tu impresión inicial sobre el juego. La diferencia más notable es la dificultad, que está mucho mejor calibrada, mimando a los novatos de Mario con setas y puntos de control a mitad de nivel a medida que aprender las complejas regulaciones de su universo. La riqueza de estos mundos y las sutilezas de sus desafíos bastaban para hacer un juego, pero para este supertítulo tienen un suplemento: un mapa del sobremundo da acceso a los niveles que ya hayas completado, además de darte la oportunidad de ganar objetos extra; un modo multijugador inalámbrico te permite pelear para conseguir estrellas contra un número aún no confirmado de contrincantes; y hay una batería de minijuegos tomada prestada de *Super Mario 64 DS* retocada para el modo multijugador.

Y luego están las novedades: la megaseta cuyo atractivo resulta turbio hasta su original relevación, un nuevo recurso que permite a Mario deslizarse entre los enemigos por trampolines que te hacen flotar en un salto con voltereta. Es simplemente demasiado para asimilarlo en una breve sesión en la planta de demostraciones. Pero sin duda basta para despertar esperanzas bien fundadas de que este será un juego que avivará la audaz promesa de su título.


PLAYSTATION 3

PlayStation 3 contra el mundo

Blu-ray, HD DVD, 1.080i, 1.080p, HD, True HD, *online*... El universo de los juegos de próxima generación es complejo. ¿Cómo se está preparando Sony para conquistarlo?

Ningún fabricante de consolas de videojuegos ha liderado la industria tres generaciones seguidas. Hubo un tiempo en que parecía que Nintendo lo iba a lograr, cuando conquistó Japón y Estados Unidos con su NES y derrotó a Sega en la competición de los 16 bits. Pero entonces las reglas cambiaron. Entonces, la industria del videojuego cambió. Ya no se trataba de conseguir los derechos del título más atractivo ni de proporcionar "diversión interactiva" en coquetos CDs, ni de quién lograba que los comprasen aquellos que ya habían olvidado lo buenos que eran los juegos o que no se habían dado cuenta aún. En otras palabras, llegó el momento de Sony.

Mucho se ha escrito de lo que ha sucedido desde entonces. El siguiente capítulo comienza con el lanzamiento de la PS3, que competirá contra el *hardware* ya consolidado de Microsoft y la consola más arriesgada de Nintendo con forma de Revolution (la Virtual Boy no fue nada, sólo una tontería). Este reportaje revisa punto por punto cómo se ha equipado Sony para alcanzar su ambiciosa meta... y de cómo se han situado sus rivales para desafiar su reciente dominio.

TECNOLOGÍA (1ª PARTE)

El punto de partida es la tecnología referida a la potencia de procesamiento, porque en ella se han concentrado hasta el momento todos los jugadores. Sony y Microsoft se han embarcado en una carrera que no tiene muy buena pinta, con un enfrentamiento cara a cara, y Nintendo ha anunciado de forma teatral que está harto de jugar con los números, que no cuenten con él. Que cada uno eche cuentas y se haga sus cálculos.

Hay dos grupos de personas para las que la potencia es de vital importancia: los desarrolladores y los jugadores avanzados. Los distribuidores no suelen prestar gran atención a estas cuestiones, ni tampoco los jugadores no adictos (es decir, más del 90 por ciento de los consumidores), que serían incapaces de distinguir de un simple vistazo un juego normalito para la PS2 de un título bien implementado para la Xbox.

> **"El reto para los desarrolladores es extraer el potencial de los ocho procesadores de la PS3... hasta ahora, la 360 está resultando más fácil para codificar"**



La PS3 ofrecerá compatibilidad con Blu-ray de serie. Hollywood ya se está preparando para la llegada del formato (arriba tienes el packaging especial para las películas en formato Blu-ray), y Sony espera que el mundo de lo juegos le siga. Microsoft, mientras tanto, ofrecerá a lo largo de este año una unidad HD-DVD opcional para su 360.

Desde una perspectiva de desarrollo, los defensores de Microsoft pueden hacernos creer que la PS3 es, como su predecesora, un trabajo de arquitectura espantosa: mientras que PS2 obligó a los codificadores a establecer una estrecha relación con las unidades de procesamiento vectorial para conseguir que el *hardware* vibrase en cada juego, la PS3 posee un incomparable procesador Cell de núcleo múltiple. Los fans de Microsoft destacarán XNA, el entorno de desarrollo unificado de la compañía, que supera proporcionalmente cualquier cosa que se haya atrevido a soñar Sony o Nintendo (o Sega, desde luego). XNA permite una eficiente planificación de desarrollos, implementaciones y resolución de fallos, lo que posibilitó que la 360 contase con un buen surtido de juegos cuando salió al mercado. Sin XNA el catálogo se habría reducido a la mitad (aunque algunos dirán que no todos los títulos que han salido gracias a XNA son buenos). Sony ha trabajado duro para contraatacar, y ha colocado en el SDK de la PS3 el motor Unreal 3 de Epic y el *middleware* de Havok y Ageia, con lo que elimina dos obstáculos (la renderización y la física) del camino de aquellos sin experiencia, tiempo o presupuesto para hacerlo ellos mismos.

Sony ha dado un paso más arriesgado con la compra de SN Systems, la más reputada empresa del *middleware* junto a Criterion. Las valiosísimas herramientas de SN (con sede en Bristol) cubren el hueco dejado desde comienzos de los años 90 por las inexistentes o muy deficientes propuestas de Sega, Nintendo y Sony. Se trata de una pieza clave en el puzzle: tener las herramientas incluidas de serie en lugar de ser extras opcionales permite ver el desarrollo de PS3 desde una perspectiva más digerible. El SN Tuner, por ejemplo, es capaz de dar a los desarrolladores de PS3 una visión muy detallada de cómo la carga se distribuye entre el *layout* de la consola: es el tipo de ayuda que logró que un día Gran Turismo pareciera mucho más avanzado que ningún otro juego de PS1... y que estará disponible en PS3 desde el primer día.

Muchos desarrolladores creyeron en su día que el soporte de Sony era de risa (a veces más bien se reían por no llorar). Pero la PS3 es una opción más seductora. La arquitectura cuenta con una CPU diseñada en parte por Sony con núcleos múltiples, y permitirá aprovechar mejor el *hardware* –dentro del ciclo de producto– mucho antes de lo que se consiguió con la PS2.

Sony tendrá que conseguir que sea así. Sabiendo que su lanzamiento va a llegar con casi un año de retraso respecto de la 360 (se ha retrasado hasta la campaña navideña, con un lanzamiento simultáneo en todo el mundo), Sony tenía que ofrecer alguna buena noticia en la feria E3 de 2005. Los entornos de *Vision Gran Turismo* tendrán que ser más creíbles que los de *Project Gotham Racing 3*; los entornos de *Killzone 2* habrán de parecer más reales que los de *Call of Duty 2*. Los personajes de *Tekken* para PS3 tendrán que tener más lujo de detalles y con una animación más fuerte que los luchadores que pululan por *Dead or Alive 4*. Para cuando estos juegos lleguen a la PS3, los títulos para la 360 (al menos los mejores) tendrán mucha más calidad que los primeros que salieron, a finales de 2005. El mayor reto que afrontan los desarrolladores de juegos para la PS3 es lograr contenidos que consigan que haya valido la pena esperar.

Lo que está claro es que, en un futuro no muy lejano, los lanzamientos en un formato doble PS3 y 360 tendrán un aspecto más similar que los de PS2 y Xbox. En primer lugar, porque ambas consolas están más igualadas entre sí... al menos según los desarrolladores que trabajan con las dos con los que ha hablado esta revista. Ésta es una de las opiniones expresada: "Si hablamos de gráficos y audio, las dos máquinas están muy cercanas. La PS3 es más potente sobre el papel; el desafío para nosotros, los desarrolladores, es extraer el potencial de los ocho procesadores de la PS3: hasta ahora, la 360 está resultando más fácil para codificar". En segundo lugar, como los proyectos siguen creciendo proporcionalmente, cada vez tiene menos sentido malgastar recursos (es decir, tiempo, dinero, experiencia...) para sacar el título sólo en una plataforma.

Todo esto nos lleva a la Revolution. Nintendo intenta hacernos creer que su nueva consola se presta al desarrollo multiplataforma tanto como la 360 y la PS3, aunque tra-



De izquierda a derecha: el motor Unreal 3 de Epic en funcionamiento; *Lair* de Factor 5; y *Fifth Phantom Saga*, de Sega. ¿Eres capaz de detectar cuál de estos códigos no ha logrado conectar con la forma en que funciona el nuevo *hardware* de Sony?



baja a otro nivel en cuanto a potencia de procesado. Pero será poco probable que, al menos a corto plazo, veamos títulos conjuntos para PS3, 360 y Revolution tal como los hubo para PS2, Xbox y GameCube.

Ahora mismo, gracias a que la Nintendo DS está demostrando que el público es capaz de aceptar cualquier innovación, y que lo hace rápido, un buen número de distribuidores está decidiendo a toda prisa si preparar o no, al menos, un puñado de juegos para la Revolution, sobre todo si se pueden asociar a una licencia ya existente. Que no te pille de sorpresa si aparece un buen número de títulos de los que tienen el éxito garantizado en la lista de desarrolladores independientes para la consola de Nintendo. Si el mercado de la Revolution se extiende como Nintendo espera (y necesita) y logra perfilarse como un rival de la PS3 del mismo modo que la DS le ha plantado cara a la PSP, los estudios comenzarán a crear versiones estéticamente comprometidas para Revolution junto a sus lanzamientos para PS3 y 360 y en el futuro habrá lanzamientos multiplataforma (con extras para sacar partido a los mandos específicos de cada plataforma).

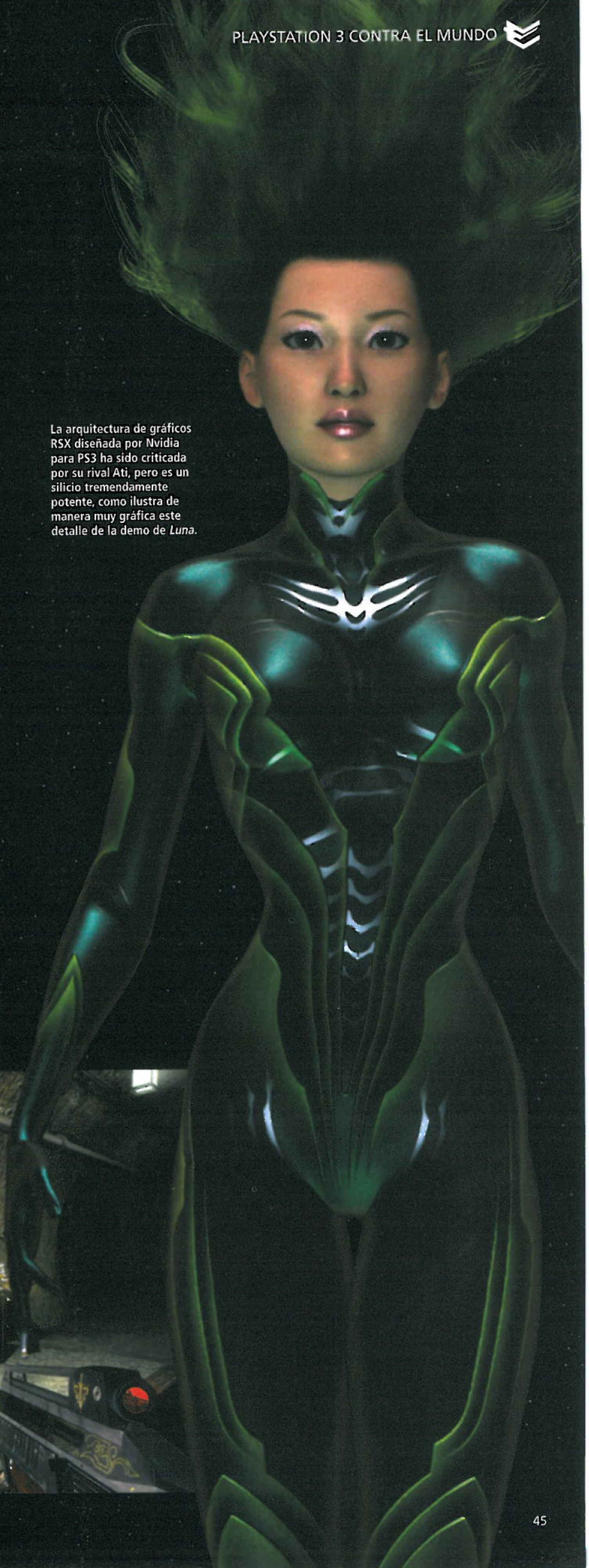
¿De qué es capaz la Revolution? Pues desde luego que no ofrece vídeo panorámico en alta definición, que es algo en lo que la 360 y la PS3 han invertido mucho esfuerzo. Al contrario de lo que indica su nombre, la nueva consola de Nintendo es una evolución de la tecnología de la GameCube: utiliza componentes económicos, fáciles-de-montar-y-programar que no suponen una gran novedad y proporcionan un rendimiento claramente superior, pero al mismo tiempo reconocible. ¿Cuánto debería mejorar el aspecto de Mario, un personaje de estilo "dibujo animado", que consiste en un traje soso y chillón? Es una cuestión interesante. ¿Hasta dónde debería cambiar y renovarse el aspecto del próximo *Metroid Prime?* La respuesta es que debería estar a la par de lo que puede manejar un PC con procesador de doble núcleo y tarjeta gráfica X800.

TECNOLOGÍA, 2ª PARTE

Si Sony no se ha aproximado tanto a la 360 como se había pronosticado en cuanto a qué puede ofrecer a los jugadores en la pantalla, lo compensa en otros aspectos tecnológicos que dejan a Microsoft fuera de juego. Más que seguir la postura de Nintendo y afrontar el problema desde un punto de vista que nadie hubiera explorado antes, los esfuerzos de Sony se dirigen a ir un paso más allá de donde ha llegado su rival más evidente.

Una de las ventajas claras que la PS3 posee sobre la 360 (uno en el que Sony hizo mucho hincapié en el CES en enero y en lo que seguirá insistiendo) es su soporte de salida de vídeo a 1.080p. Ha superado el límite de 1.080i de la 360 con tanta contundencia, de hecho, como para sugerir que 1.080i ni siquiera puede considerarse alta definición, por lo que ha bautizado oficialmente el estándar 1.080p como True HD. Y esa calidad True HD se alimenta con el Blu-ray (BD-ROM), en lugar del DVD de la 360. La diferencia está en que almacena un máximo de 50 Gb de datos frente a los 8,5 Gb de un DVD de doble capa. Con su tasa de transferencia de 54 Mbps, Blu-ray lleva ya tiempo siendo una cuestión polémica en la industria del entretenimiento, y junto con el HD-DVD redefinirá el panorama del *home cinema*... una vez más. ¿Qué es lo importante para el consumidor? Los primeros reproductores Blu-ray llegarán pronto y saldrán al precio de unos 800 €. La PS3, compatible con Blu-ray, valdrá unos cientos de euros y estará disponible ya en noviembre.

La PS3, en otras palabras, es una consola verdaderamente de futuro, mientras que la 360 es un producto de hoy y para hoy. ¿La respuesta de Microsoft? Anunciar una unidad óptica independiente, opcional, compatible con el formato HD-DVD, con una capa-



La arquitectura de gráficos RSX diseñada por Nvidia para PS3 ha sido criticada por su rival Ati, pero es un silicio tremendamente potente, como ilustra de manera muy gráfica este detalle de la demo de *Luna*.

cidad de 30 Gb. ¿Por qué anunciar un accesorio grande y caro sólo semanas después de lanzar la consola en EE.UU.? Es algo a lo que ni siquiera Sega se hubiera atrevido en los locos días del *hardware* de 16 bits. Pero Microsoft ha posicionado la 360 como un verdadero dispositivo multimedia, y es obvio que el DVD como soporte de almacenamiento está de capa caída en cuanto a aplicaciones de entretenimiento digital. (Nintendo, entretanto, ha integrado un reproducto DVD en su Revolution).

Al dar la vuelta a las respectivas consolas, la salida de vídeo simultánea de Sony a través de dos puertos HDMI es una opción ausente de la máquina de Microsoft. Con PS3, en teoría, podrás elegir en ciertos juegos mover elementos gráficos específicos, al margen de la acción principal, volcándolos del televisor plano al monitor del ordenador. Sobre el papel parece una configuración ridículamente exagerada; en realidad, considerando que los PCs domésticos están en todas partes, no es una idea descabellada.

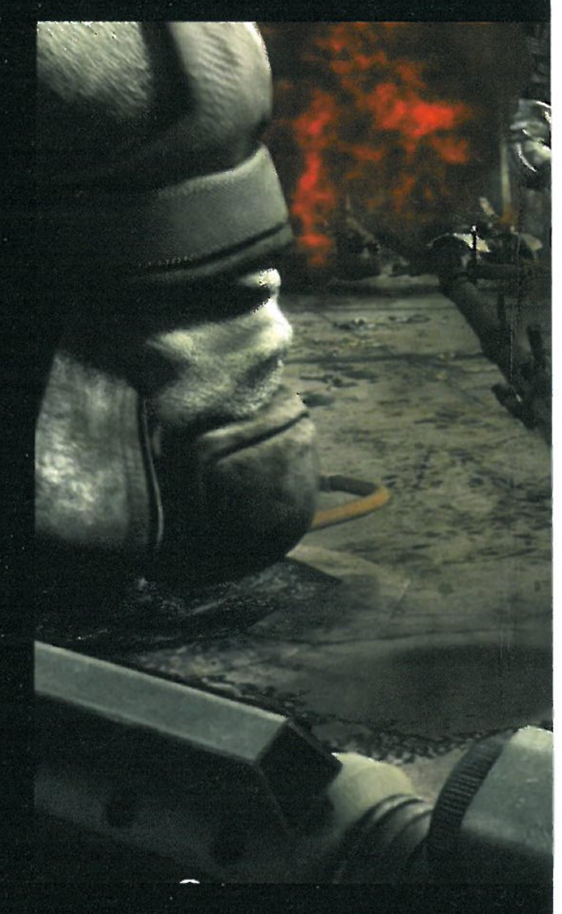
Sony ha añadido además soporte para siete controladores inalámbricos, con lo que supera no en dos, no, sino en tres lo que ofrecen la 360 y la Revolution. Podría haber tenido en cuenta el ancho de banda de esta aplicación particular de Bluetooth y haberlo dejado en seis, pero no. Sony siente la necesidad de destacar en cada detalle que está por encima de sus competidores, y hay veces que ese afán es hasta divertido.

Es evidente que llegar al mercado después de Microsoft ha puesto a Sony en una posición ofensivamente defensiva. Microsoft ya no es la misma que hace cuatro años, cuando se lanzó la Xbox original; ahora es un enemigo más experimentado que sabe lo que desean los jugadores de consola (y lo que no les gusta o, aún peor, lo que les deja indiferentes) porque lo ha aprendido a través de la experiencia pura, y dura. Respecto a Nintendo, Sony no ha reaccionado... aún.

Nintendo quiere que aquellos que ya juegan con juegos Nintendo sigan haciéndolo. Y que también se les sumen aquellos que no juegan. Estos últimos son un gran grupo al que pretende seducir con su mando para la Revolution, que ha llamado *Freehand*. EDGE lo ha usado con una selección de aplicaciones del banco de pruebas y funciona muy bien, como si fuera un invento de aspecto futurista pero que no hubiera pasado de la fase de prototipo.

La funcionalidad del mando de la Revolution es incuestionable, pero suscita muchas preguntas. Por ejemplo: ¿cómo se calibrará para quienes coordinen mal la vista y la mano? Está muy bien sugerir que un juego de Revolution podría simular el béisbol en tu salón, pero ¿cómo atraerá a aquellos que nunca han bateado en la vida real? ¿Se crearán unos patrones a base de compensaciones integradas? (algo así como "Ja, tienes que utilizar el bate grande"). Porque Nintendo quiere que toda la familia juegue con la Revolution al mismo tiempo, desde al abuelete hasta el nietecito. Al crear una interfaz que requiere un grado de control físico mayor que simplemente accionar los dedos pulgar e índice, ¿no está Nintendo en realidad haciendo lo contrario de lo que sería igualar el terreno de juego?

Seguro que Nintendo respondería recordando las dudas que se plantearon la llegada de la DS. La realidad ha demostrado que la DS funciona (espectacularmente, hasta ahora), así que ampliar ese enfoque y aportar un nuevo método de control para las consolas que necesitan la tele es un paso lógico. Pero la novedad de la DS no era en realidad nada nuevo: todo el mundo está



acostumbrado a coger y usar un lápiz, mientras que la Revolution sí será novedad para todos aquellos que no se dediquen en su vida diaria, por ejemplo, a aterrizar un jet sobre un porta-aviones o a estudiar esgrima.

Un desarrollador que trabaja con Revolution ha asegurado a EDGE que, en la práctica, el mando no exige tanto físicamente como se sugiere en el vídeo demo de Nintendo, que hacer descansar el antebrazo sobre el regazo se convertirá en una postura de juego natural, y que con los giros y torsiones de la muñeca controlarás la acción de la pantalla. Pero ¿no contradice esto la filosofía del diseño del *hardware*, que dice que no ha de ser algo con lo que interactúes desde la misma posición que llevamos adoptando 25 años? Es otra pregunta más que se suma a la larga lista que ya existe, y que será necesario abordar cuanto antes mejor.

Mientras tanto, Sony continúa desarrollando una versión de mayor definición de su periférico EyeToy, que se espera que llegue tras el lanzamiento de la PS3. Con todas esas otras áreas de progreso bajo control, no hay necesidad de rediseñar el mando DualShock (desde luego, no hacía falta exhibir el rediseño propuesto como hizo en la feria E3 de 2005: Kaz Hirai ha revelado que Ken Kutaragi simplemente quería que el controlador de la familia PlayStation tuviera un nuevo aspecto, después de tener básicamente la misma forma durante los diez últimos años).

Cuando trabajas con tal cantidad de funcionalidad, surgen conexiones por todas partes. Estaría bien que se ordenasen un poco los puertos de este prototipo de PS3 antes del lanzamiento.



Esta imagen de *I-8* para PS3 (arriba) podría ir en una 360; las de la demo de *Killzone 2* (izq.) son algo desmedidas. *Eyedentify* (debajo) usará el nuevo *hardware* EyeToy de la PS3.

Adivina en qué se ha inspirado Nintendo para organizar las reglas de juego de *Twilight Princess*, una nueva extravagancia de Mario para la Revolution

En el pasado salón CES, no había por dónde coger el prototipo de controlador de la PS3. Ya tiene que estar lista la versión final.

LOS JUEGOS

Bueno... ¿y qué hay de los juegos? Ya sabes de sobra los que vendrán para 360 y PS3: en su mayoría interpretaciones todavía más depuradas de cosas que ya hemos visto, algunas de las cuales, por la dinámica del mundo de los videojuegos, serán un desperdicio de tiempo tanto para los que las han hecho como para los consumidores, que tendrán que pagar 70 euros por jugar con ellas. Sólo adivina en qué se ha inspirado Nintendo para organizar las reglas de juego de *Zelda: Twilight Princess*, una nueva y mejorada extravagancia 3D de Mario diseñada-para-GameCube-pero-jugable-con-mejoras-para-Revolution. Lo más importante es cuánto apoyo logran las nuevas consolas, y de quiénes. Porque el liderazgo que logró Sony con la PS2 no se debió a su genio para el *marketing*, y desde luego no se limitó a los matices del *hardware* sin más. Se basó en argumentos comerciales con los que estaba fuertemente vinculado (*Grand Theft Auto*,



Aunque parece apropiado sobre todo para surcar el espacio, este prototipo de mando para la PS3 es un ejemplo clásico de cambiar por cambiar. Se espera que la versión final se parezca más al DualShock 2.



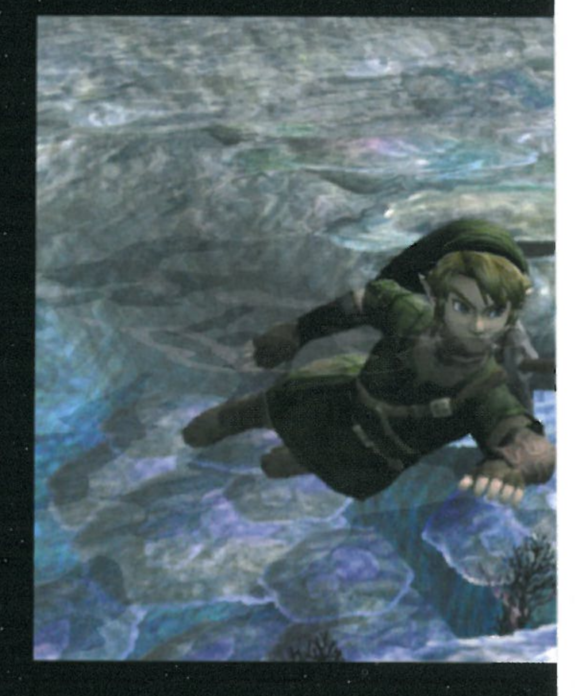
Pro Evo Soccer, Gran Turismo, Ratchet & Clank, Jak & Dexter: series que atraían tanto a los jugones como a los que se compran un par de títulos al año) y en todos los juegos secundarios que salen para Xbox o en GameCube pero que garantizaron que el consumidor medio que pasea por una tienda de juegos normalita en un día normal de compra de juegos vería inmediatamente, basándose sólo en el surtido de juegos disponible, cuál era la "mejor" consola que llevarse a casa.

Sólo necesitabas sentarte y ser testigo de cómo Sony y Microsoft anunciaban en E3 2005 sus próximos juegos para ver dónde están las lealtades de los grandes distribuidores un año y pico antes de que la PS3 se comercialice. Rockstar, Namco, Capcom y Ubisoft dedicaban los proyectos de máxima prioridad a la PS3, entre rumores de que Microsoft podía adaptar un viejo juego de rol *online* para PS2 a su 360.

Fíjate en las palabras de un representante de una distribuidora: "Tenemos compromisos para todas las plataformas y es todavía pronto, pero, ahora mismo, nuestro plan de distribución no ha cambiado mucho desde la generación anterior: hemos comprometido como el 50 por ciento a la PS3, un 30 por ciento a la 360 y un 20 por ciento a la Revolution. La situación podría cambiar: dependiendo de lo que pase con Revolution podríamos aumentar nuestra actividad con Nintendo, y podrían surgir algunas oportunidades en el espacio *online* para la 360, pero nuestros proyectos se basan en torno a la PS3 como la piedra de toque de la próxima generación". Lo mismo sucede con otros distribuidores. El mayor *third party* del actor: Electronic Arts, trabaja en no menos de 20 juegos para la 360, pero está encantado de confirmar que está trabajando en un número mayor de títulos para la PS3. Esto es lo que piensa otro representante de distribuidora: "La verdad es que la mayoría de desarrolladores con los que estamos trabajando que tienen experiencia en consolas quieren trabajar con la PlayStation 3. Traeremos más contenido de PC a la Xbox 360 y lanzaremos versiones dobles para PC y 360 más o menos a la vez, pero nuestros esfuerzos apuntarán a la PlayStation 3 en casi todos los casos".

En Japón, los juegos editados para 360 recuerdan de lejos lo que sucedió con la Dreamcast: un puñado de desarrolladores de perfil medio-bajo anuncia su apoyo a la plataforma, pero *Famitsu Xbox* se está topando con dificultades para llenar sus páginas de contenido nuevo interesante cada mes. Y la reacción del consumidor está siendo terrible.

¿Pero qué sucede con la Revolution? Naturalmente, le corresponde a Nintendo tomar la iniciativa. Pero el catálogo de la Revolution no se surtirá sólo de "simples" juegos; no desde que *Nintendogs* convirtió la DS en un éxito, sobre todo entre las mujeres jugadoras, ya que era poco más que un "juguete electrónico" de ingeniería avanzada. Se comenta que ya hay varios títulos experimentales en camino para la Revolution del estilo de *Electroplankton*, y esto debería garantizar que tendrá el surtido de *software* más variado de las tres consolas. La cuestión es si querrán las niñas jugar a *Nintendogs* otra vez en la Revolution, tirando del mando como si fuera la correa del perrito? Y, de ser así, ¿serán del tipo de jugador que compran otro título para Revolution al



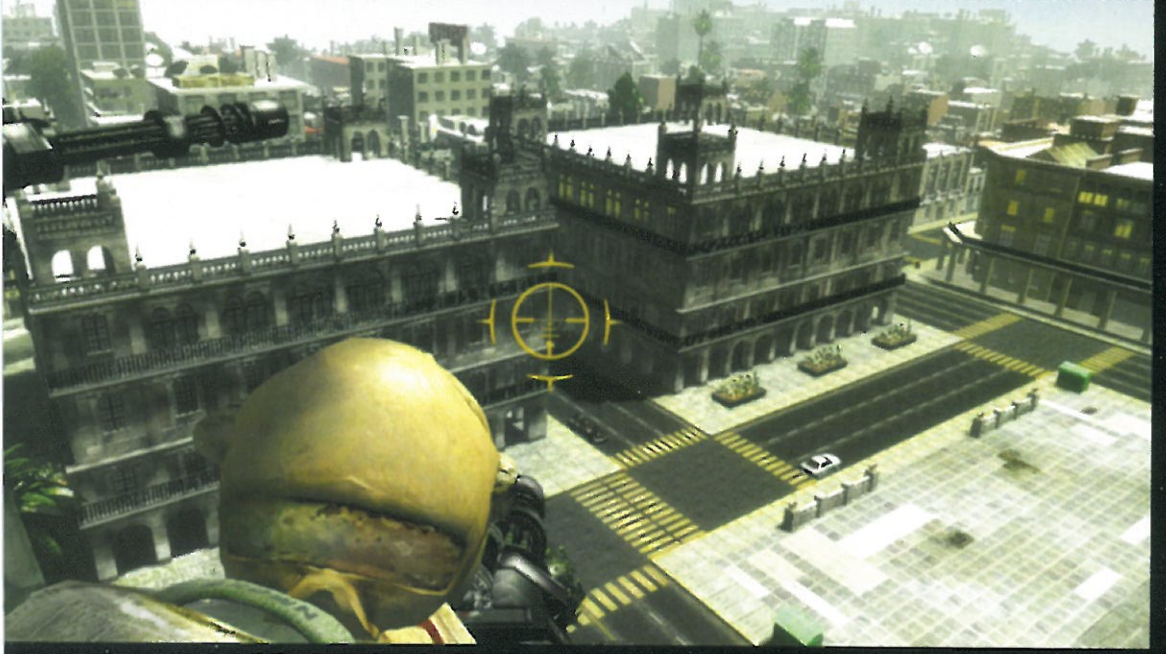
mes siguiente, y al otro? También hay muchos interrogantes para Nintendo.

¿Cómo se manejará la retrocompatibilidad de Revolution? ¿Cómo se escogerán qué juegos de NES, SNES y N64 deberían estar disponibles, cómo se ofrecerán, a qué precio, y cuál será la forma de pago? La ingeniería necesaria para soportar tantas variables no es desde luego una tarea fácil, aunque la habilidad y determinación con que Nintendo ha desarrollado el servicio Wi-Fi de su DS muestra que, si ve que algo le va a dar dinero, apuesta por ello hasta el final.

Jugar la carta de la nostalgia cuando los demás están tan totalmente centrados en el futuro podría parecer excéntrico si no fuera por el poderío incomparable del legado de Nintendo. ¿Cuánto atractivo conservarán ciertos clásicos para NES/SNES a ojos de los que no pertenecen a la comunidad de jugones retro? ¿Bastará el nombre Nintendo para aquellos que han superado las recopilaciones clásicas de Atari, Midway y Taito durante los últimos años? Una cosa es segura: todas las compañías que tienen juegos de 8 y 16 bits que fueron populares en su momento están ansiosas por ver qué logra la retrocompatibilidad de Nintendo y, si funciona, todos querrán una porción de la tarta.

OPCIONES *ONLINE*

En varias ocasiones le han preguntado a Sony su opinión sobre Xbox Live. En su último comentario sobre el tema, reconoció que admira algunas de las cosas que hace la infraestructura *online* de la consola de Microsoft, pero lo más importante que deberías recordar es que la consola a través de la cual se juega más es la PS2. Y no es una exageración. Es justo lo que cabría esperar de un *hardware* que se ha vendido a semejante



El *Ghost Recon: Advanced Warfighter* de Ubisoft es un título para 360 de primera generación, aunque utiliza potentes técnicas de postprocesado. El modo *online* será seguramente más completo que nada de lo que se pueda ver con los primeros títulos para PS3.



The Legend of Zelda: Twilight Princess será el primer título en utilizar del mando de la Revolution en un entorno de juego tradicional. Es de esperar que poco después del lanzamiento se le unan otros títulos menos imaginativos.

ritmo. La verdad es que Sony no ha sabido completar una estrategia de consola *online* como la de Microsoft a causa de su tecnología fragmentaria. Como PS3 llevará un disco duro de serie, la situación cambiará.

Pero si fueras un ejecutivo de Sony atento a los números, números que nadie hará públicos pero que se estima que rondan los 3-4 millones de usuarios (de las 100 millones de personas que tienen una PS2; Microsoft tiene 2 millones de usuarios de Live entre los 22 millones de propietarios de una Xbox), tú también relegarías el juego *online* en tu lista de prioridades y te interesarías por la PSP y por adquirir unos proveedores de *middleware* para respaldar lo que claramente es el negocio clave: el contenido *offline*.

Microsoft se aproxima al entorno *online* desde otro ángulo. J. Allard y su equipo han puesto tanta energía en el Xbox Live porque pertenece a Microsoft, una de las organizaciones más conscientes de la importancia de Internet. Microsoft posee Hotmail. Microsoft lanzó Messenger. Microsoft es la razón de que existan los ficheros .wmv. Aunque no coseche tantos éxitos como otras empresas del sector, Microsoft conoce Internet. Es como el que está obsesionado con la red, con su propio servidor en el dormitorio y una ristra de dominios personales desde donde ejecuta un *blog* alimentado a base de RSS, la página *web* de su grupo favorito o un foro japonés de fans de los juegos arcade, donde Sony es el tipo de la página de inicio alimentada por fuego angelical, con un mensaje de texto que corre por la página en llamativo texto rosa sobre fondo negro.

Microsoft sabe que la gente se da cuenta de cosas como los contadores de los foros de Internet. Microsoft sabe que las redes "para hacer amigos" han logrado en los dos últimos años unos niveles de actividad sencillamente absurdos en la parte social de Internet. En un campo más amplio, Microsoft sabe que el éxito de los móviles se debe en gran parte a que puede enviar y recibir mensajes cortos. Microsoft tenía todos estos factores en mente y ha trabajado en la funcionalidad de las consolas de videojuegos del futuro, y Sony está tomando buena nota de la experiencia. Que Microsoft gaste tiempo y dinero en generar servicios que pueden ser usados, o no, por quienes tengan una 360. Que Microsoft investigue en cómo distribuir mejor parches y demos de juegos de consolas. Que Microsoft se arriesgue y equivoque cuando el número de usuarios aún es relativamente pequeño. Luego, entras tú y aprovechas que otro ha limpiado la casa.

Pero Sony sabe que, aunque digan lo contrario, la mayoría de los estudios no son muy amantes del juego *online*... o, al menos, no de cierto tipo. Seguro que Vivendi es muy feliz con los 50 millones de euros de las suscripciones a *World of WarCraft* dejan en sus arcas cada mes, pero no estaban tan satisfechos quienes lo pasaron mal el año pasado porque los nuevos lanzamientos no alcanzaban las previsiones de ventas porque la gente que podría haberlos comprado estaba demasiado ocupada jugando a *Halo 2*. Los juegos como *Halo 2* (y también *Halo*, la verdad) tienen "servicios activos" artificialmente largos porque convierten el juego en algo que gira tanto alrededor de la comunidad como el propio título: *CounterStrike* es posiblemente el ejemplo más claro; lo juegan cientos de miles de personas, que a menudo sólo juegan a este juego.

Los juegos con servicios activos largos son los compañeros más valiosos de los jugadores que se mueven en presupuestos ajustados. Sólo tienes que fijarte en qué compañías son las que producen los mayores juegos *online* para consola. Microsoft publica la serie *Project Gotham Racing*, *Halo 2* y *Perfect Dark Zero*. Sony publica la serie *Socom*, que son con diferencia es el título *online* más popular para PS2. Ubisoft ha hecho también muchas contribuciones, pero ¿dónde se ha metido el resto de la importante actividad *online* de estudios independientes para consola? Como último detalle, piensa en esto: ¿habría sido tan desastrosa la actividad *online* de EA con la Xbox si fuera la única manera de jugar a sus juegos?

Sony nunca ha sido, en ninguna generación de consolas, la primera en comercializarse. La Saturn salió antes que la PS1 y la Dreamcast lo hizo con antelación a la PS2

ALGUNAS CONCLUSIONES

¿Cuál es la consola que apareció entre las diez palabras más buscadas en Google en 2005? Para sorpresa de muchos, no fue la PlayStation 3 ni la Nintendo Revolution, sino la Xbox 360. La búsqueda mundial a golpe de teclado en la red ofrece dos conclusiones: primera, que el mundo se ha vuelto loco por los videojuegos, y segunda, que ya no hay dudas sobre la capacidad de Microsoft para organizar la forma de juego.

En cuanto al perfil de Sony, parece que quiere ser el nuevo Nintendo y dirigirse a toda la familia. No de la misma manera en que Microsoft ha imaginado que 360 funcionará en los hogares: tu hermana diseñando trajes para los personajes de sus juegos, mami viendo fotos y papá charlando con la familia... piensa en *Singstar, Buzz!* o *EyeToy; son* experiencias que van más allá de las barreras convencionales del videojuego para llegar a un público universal.

¿Cuánta ventaja ha conseguido la 360 lanzándose antes? Hasta ahora sólo la han comprado los que ya querían una, y algunos que querían, ni siquiera, pero Microsoft espera haber vendido unos cinco millones de unidades de la 360 para junio, lo que la convertirá en la consola vendida más rápido en toda la historia. Pero es revelador que Sony nunca haya sido, en ninguna generación de consolas, la primera en comercializarse: la Saturn salió antes que la PS1 y la Dreamcast lo hizo con bastante antelación a la PS2.

En última instancia, es el apoyo de los distribuidores, más que los formatos de disco óptico o de alta definición o la actividad *online* o cualquier otra cuestión, la que define si Sony ha ganado ya o no la guerra de consolas. Lo cual no significa que no haya sitio para tres consolas de próxima generación, no ya en el mercado sino en cada hogar (es posible que la mayoría de lectores de EDGE acaben encontrando espacio en sus salones para una PS3 por su exclusividad, una 360 por su sólido servicio *online*, y una Revolution para aportar lo que podríamos llamar "la diferencia Nintendo").

¿Volverá a ser tan marcada la distancia entre la consola más vendida y la segunda? EDGE apuesta por que la batalla resultará más reñida en esta ocasión. En cinco años sabremos si hemos acertado o no.







Su vida en tus manos

¿Qué ocurre cuando un dibujante soñador llega a ser el gerente y director general del programa completo de desarrollo de juegos de Nintendo?

Las primeras preguntas en las entrevistas son siempre cruciales porque determinan el tono en que va a transcurrir el resto del encuentro. Pero al sentarse con **Shigeru Miyamoto,** esa primera pregunta es tan inevitable como adecuada: "¿Con qué está jugando?" La DS Lite de Nintendo está ahí, en su mano, en parte como pose, y en parte por costumbre, pero está claro que está más cómodo con ella. Su respuesta es *Nintendogs:* Miyamoto lo enciende en modo ladrido. A continuación lo deja, pero sólo para coger un cartucho del desarrollo de *New Super Mario Bros* y dejar ver su personal y práctico orgullo a propósito del personaje, el juego y la máquina. Mientras juega con *Mario,* éste comienza su eterna carrera de izquierda a derecha y efectúa su primer y millonésimo salto. Ver el juego en acción hace que ese orgullo cobre sentido. Miyamoto es un hombre que puede sostener toda su carrera en sus manos, alguien que puede ver que el mundo entero hace lo mismo, y reírse y estar encantado con ello. Desde su debut como Jumpman hace 25 años – casi la mitad de la vida de Miyamoto– *Mario* ha encabezado una camino que nunca se ha desviado de su objetivo original: juegos accesibles, alegres, y que entretengan. Esa idea ha cristalizado recientemente en la DS y con la llegada de *Mario Bros* da la sensación de que se ha cerrado el círculo.

Aunque la DS, y la próxima Revolution, han roto moldes, el plan de Miyamoto se ha mantenido inmutable desde hace un cuarto de siglo: lograr que sus juegos le gusten a todo el mundo y hacer que a todo el mundo le gusten los juegos. El principal interrogante con la DS ha sido siempre en qué dirección avanzan los jugadores a los que les gusta el *software* que no es exactamente un juego, como *Brain Training* y *Electroplankton.* ¿Espera Miyamoto que se conviertan en juegos "reales" o tal vez que el enfoque de Nintendo se divida entre sus productos tradicionales y estos nuevos tipos de *software* de entretenimiento?

"Al final del año pasado la DS se estaba vendiendo muy bien a todo tipo de gente –chicas de 20 años, tíos de 50– y para muchos de ellos la DS fue la primera consola de juegos que habían comprado en sus vidas. Mucha gente de la industria y de Nintendo pensó que esos recién llegados al mundo del videojuego podrían estar interesados sólo en los juegos como *Brain Training,* y que quizá no comprarían más juegos. Pero están comprando muchos juegos supuestamente tradicionales, incluyendo *Super Mario 64,* lo cual nos extrañó bastante".

"Lo sorprendente es que *Animal Crossing* se haya convertido en el juego más popular y de mayor venta en la DS... y eso que es la tercera edición de un juego anterior. Las versiones primera y segunda vendieron unas 600.000 unidades cada una, pero la versión para DS supera ya la cota de los dos millones de unidades vendidas. No podemos permitirnos depender de los no jugadores y de los jugadores esporádicos, y ésa es una de las razones por la que estamos preparando *New Super Mario Bros"*. Nintendo no está intentando a base de forzar la situación que productos como *Brain Training* y *Nintendogs* funcionen no como rivales de los videojuegos tradicionales sino como pequeñas trampas con las que se intenta que los no jugadores se sientan lo suficientemente cómodos".

"Si alguien entra en tu casa y no tienes una Revolution situada cerca de la tele, queremos que te pregunte: '¡Anda!, ¿y tú por qué no tienes una Revolution?'"

Si funciona, está claro que expandirá de forma enorme el mercado de jugadores habituales, recuperando la espectacular escala de crecimiento del sector de comienzos de los años 80. Pero, ¿es una idea sostenible? ¿Cómo lograr que se equilibren las necesidades de alguien que unicamente ha jugado con *Brain Training* con los que llevan un cuarto de siglo a los mandos de *Mario?* "En realidad, ese fue el mayor desafío para nuestro desarrollo", confirma Miyamoto. "Estamos volviendo al *Mario Bros* original, con desplazamiento 2D, juego de tipo plataforma, pero incorporando aspectos del juego 3D de vez en cuando. De modo que, con independencia de la experiencia personal de cada uno, tanto si eres un novato como un jugón, reconocerás el juego. Ahora estamos en una fase muy interesante de desarrollo porque tenemos mucha gente probando el juego, incluyendo v y los que juegan por primera vez. ¡Muy interesante!".

Miyamoto no entra en detalles, pero su mirada denota felicidad: evidentemente la suya es una mirada apasionada, y no la de alguien preocupado. Encontrar el puente para llenar el vacío existente entre los jugadores y los no jugadores es sólo uno de los retos que afronta Nintendo. ¿Qué nos puede decir sobre la diferente la respuesta dada a la DS en Japón y en Occidente? ¿Llegará alguna vez a ser tan popular aquí como lo es allí?

"Lo que está ocurriendo ahora mismo es que Nintendo no ha podido presentar los nuevos tipos de *software* en Occidente que hemos podido presentar en Japón. En lo referente a Europa y Estados Unidos, todo lo que hemos hecho en la serie Touch Generations es *Nintendogs.* Desearía que hubiéramos podido realizar la localización de procesos mucho antes de modo que hubiéramos podido sacar este *software* el año pasado, pero no fue posible. Sin embargo, yo creo que este año va a ser el año en el que vamos a ver la evolución real de la Nintendo DS, porque... bueno... antes de que contestes a eso, te tengo que hacer una pregunta: ¿qué cenaste hace dos noches?".

Hay una pausa. Pensar sólo consigue que se te quede la mente en blanco. De repente, se hace la luz: ¡una hamburguesa! Demasiado tarde. Miyamoto se está riendo. "¡Ja! Eres rápido. Pero eso es lo que hicimos en Japón. Nosotros sólo preguntamos: '¿Le gustan los perros?'. No dijimos: 'Ah, hay un nuevo juego llamado *Nintendogs,* disponible para DS en esta fecha y a este precio', sólo preguntamos a la gente si les gustaban los perros. Y ellos dijeron: 'Oh, sí, me gusta jugar con perros".

"A la gente no le importa en qué plataforma está ni cómo funciona, simplemente le gusta jugar con perros. Después les preguntamos qué cenaron hace dos noches y todo el mundo descubrió que tenía que pensar bastante en ello, y eso ayudó a mostrar cómo era el *software Brain Training,* que era relevante de un modo u otro para sus vidas diarias. No es una máquina de juego, no es un ordenador personal, es sólo *Nintendogs* o *Brain Training,* y repentinamente pensaron: 'Oh, eso es para mí'. Nosotros aún no hemos creado esa atmósfera en Europa y Estados Unidos, pero cuando preguntamos cosas como '¿le gustan los perros?' o '¿qué cenó hace dos noches?', la reacción de la gente es casi idéntica en todas partes. No creo que haya ninguna diferencia nacional o cultural que cambie la reacción de la gente a preguntas básicas como esta".

Esta visión, un auténtico compromiso con la idea de juegos sin fronteras, es parte clave de la confianza de Nintendo en su política de diseño rompedor o disruptivo, que intenta recuperar su perfil competitivo acabando con los convencionalismos. ¿Pero fue este planteamiento sólo una solución para los problemas particulares de Nintendo, o debería toda la industria pensar en seguir sus pasos? "Da igual la industria en que te encuentres, nunca es bueno para nadie que todo el mundo avance en la misma dirección", afirma Miyamoto con convicción. "Cada uno de nosotros necesita tener la posibilidad de explorar en otras direcciones a cada momento, de modo que podamos extender el sector. Por eso creo que lo que Nintendo está haciendo es de interés para la industria, pero si otras empresas creen que su evolución futura es la correcta entonces, además, será rentable".

Es la respuesta de un político, y rápidamente queda claro que no refleja completamente la postura de Miyamoto sobre la cuestión: "Como diseñador de juegos, he estado muy preocupado sobre el modo en que toda la industria se ha dirigido hacia la misma dirección. Parece como si para hacer un gran juego siempre hubiera que aumentar el coste y el número de desarrolladores que se necesitan".

"Incluso si una o dos personas tienen ideas muy buenas y únicas, simplemente no pueden presentarlas al mercado tal como está en este momento: conozco muchos desarrolladores de juegos que se preguntan si están haciendo lo correcto. Piensan: 'De verdad quiero trabajar en este proyecto, en la idea que tengo, pero no veo ningún modo de hacerlo. Así que tengo que trabajar en la idea de alguien más y desarrollarla'. La verdad, no creo que sea saludable. ¿Cómo puede estar sano un mercado si alguien tiene una idea realmente buena que podría expandir la industria, pero las presiones hacen que sólo exista interés en hacer algo realmente grande y enorme y gigantesco?".

"Lo que Nintendo está intentando hacer es presentar un programa completamente nuevo, lo que significa que podemos proporcionar a pequeños equipos con ideas únicas la oportunidad de hacer buenos juegos. Y esos excelentes juegos tienen el potencial de llegar a ser el *software* más exitoso del mundo. De modo que yo creo que finalmente es la dirección correcta para Nintendo hablando de futuro".

Ser un pionero no es precisamente una sensación nueva para Nintendo, pero ¿no existe una preocupación de que los otros fabricantes pudieran seguir sus pasos demasiado de cerca? La explicación dada para no mostrar el mando de la Revolution en el E3 (Electronic Entertainment Expo) del año pasado fue que la tecnología podía copiarse fácilmente. ¿Todavía le preocupa? Miyamoto se ríe rápidamente, pero se toma un tiempo en descartar la idea: "Pienso que es una cuestión de orgullo para cada corporación. Pero estoy seguro de que la Revolution será algo verdaderamente único e interesante, y eso significa que habrá gente que querrá imitarla".

El hecho de que se copie la tecnología no hace necesariamente mucho mejor a un competidor: Nintendo ha demostrado de forma sistemática ser la única compañía capaz de hacer el más completo uso de sus propias máquinas, a menudo en beneficio de su propia reputación y en detrimento de sus ventas de *hardware.* ¿Ocurrirá lo mismo con Revolution? "Nosotros siempre queremos ser el número uno como los mejores creadores para el programa de *hardware* de Nintendo del que estemos hablando. Tenemos que hacer eso, ¡por supuesto! Pero lo que tratamos es que sea un *hardware* que amplíe en el tiempo la mejor calidad posible de todo el *software.* Intentamos ser el modelo que otros imiten, queremos que otros desarrolladores aprendan de nosotros".



Fotografía: Nick Wilson

Ese "de nosotros" es un aviso. Aunque en su día fue considerado un



Junto a ***Rayman*** **de Michel Ancel y** ***Alone in the Dark*** **de Frederick Raynal, Miyamoto fue investido recientemente en Francia como Caballero de la Orden de las Artes y las Letras, el mayor honor que puede recibir un artista, intérprete, músico o académico.**

idealista soñador, Miyamoto ahora supervisa todo el desarrollo interno de Nintendo, así como una buena transacción con sus segundos y terceros productos. ¿Echa de menos la implicación cercana que pudo tener una vez con un proyecto específico? "ahora estoy en una posición en la que puedo elegir cómo distribuir mi tiempo. El presidente Iwata ha cooperado mucho y me ha apoyado. Por ejemplo, no necesito salir con tanta frecuencia a las giras de relaciones públicas (gesticula con una sonrisa amable que contradice todas las reuniones y saludos que ha tenido durante la última semana); puedo decidir en qué empleo mi tiempo. Puedo trabajar más cerca en los proyectos que yo mismo elijo".

Hay algo un poco presidencial en su tono: aunque era famoso por ir en bici a trabajar y presumía de salario de empleado, hubo un tiempo en que parecían pesarle sus deberes de desarrollo de juegos y relaciones con la prensa. Ahora se ve de nuevo optimista, rejuvenecido por su confianza en la dirección que está tomando la compañía. No menos quizá porque esa dirección le está llevando de nuevo a un público mucho mayor y diverso y al planteamiento del diseño de juego compacto e innovador que colocó su nombre en primer lugar.

Es una parte del cambio que ha barrido suavemente a Nintendo desde la jubilación en 2002 del presidente Hiroshi Yamauchi. ¿Cree Miyamoto que la percepción de la compañía que tiene el público se ha adaptado a esos cambios o que aún hay diferencia entre cómo la gente percibe Nintendo y cómo es la compañía realmente? "Hasta donde llega la preocupación de Japón, gracias al éxito aplastante de la DS, ahora mucha gente entiende qué tipo de compañía es Nintendo y qué intentamos hacer. Todavía está por ver qué sucede en el resto del mundo, pero yo pienso que este año va a ser muy importante; si enviamos el mensaje adecuado al cliente, veremos que la gente empieza a entender a Nintendo.

"Por ejemplo, la Revolution. Nosotros no la llamamos consola de la próxima generación. La llamamos consola de nueva generación. Queremos que cada casa tenga una Revolution conectada a su tele. Si alguien entra en tu casa y no tienes una Revolution instalada cerca del televisor, queremos que te diga: 'Anda, ¿por qué no tienes una Revolution?' Eso es lo que pretendemos generar. Queremos una nueva señal de amistad entre la gente y sus teles a través de Revolution. Cuando lo logremos, la gente entenderá lo que Nintendo ha sido ahora y siempre".

Esa seguridad y ese tono de vendedor no es algo que asocies con Miyamoto, pero él está lejos de ocultar sus ambiciones para Revolution, y se esfuerza en que cada foto que le hacemos incluya su DS Lite. Apropósito del tema de las otras consolas de próxima generación, ¿tiene algún comentario, como vendedor, sobre cómo están dirigiendo Sony y Microsoft el futuro? Se produce una prolongada pausa. "Bien", dice, finalmente: "En el caso de Sony, sus esfuerzos por crear nuevos *chips* y luego intentar reducir costes de fabricación, es bueno para esta industria, y para otras. En cuanto a Microsoft, opino que tienen una buena actitud para proporcionar *kits* de desarrollo y un entorno que simplifique el hacer juegos. Creo que hay que valorar esa postura".

Desde un "diplomático" campo de minas a otro...Se insiste que Miyamoto es la figura más influyente en la corta historia del juego, pero ¿a quién ve él como la persona más importante en la industria? Le toma un tiempo pensarlo. Se produce una tranquila pero divertida discusión en japonés aceptando y rechazando a Mario.

"¿Y qué hay del señor Yamauchi?", propone al final. "Es alguien que realmente entendió el término 'entretenimiento', el que mejor lo comprendió en esta industria. Estaba dispuesto a gastar lo que hiciera falta para crear un buen entretenimiento. Esto significa que, así como me ha ofrecido grandes oportunidades, me ha dado mucho dinero. Aunque", advierte sonriendo, "por supuesto, tenía que gastar el dinero en hacer juegos".

Se acaba el tiempo. Sin embargo, antes de irnos, nos hace señas y señala una maleta negra. Al abrirla muestra la insignia de su reciente investidura de la Orden de las Artes y las Letras como caballero de Francia. La medalla es preciosa: una esmeralda en esmalte con volutas de plata relucientes contra el oscuro terciopelo. Se la dieron como reconocimiento de la nación a toda una vida al servicio de los juegos y de los jugadores. Debería ser un testimonio digno para este hombre y su incomparable carrera, pero desconcierta pensar que le hace más justicia el otro objeto, el que está hecho de plástico liso y píxeles brillantes.



Pensando

Sus competidores ya han mostrado sus cartas y Peter Moore, de Microsoft, explica el camino que tiene ante sí la primera consola de nueva generación

Peter Moore, vicepresidente del Departamento de Entretenimiento Interactivo de la División de Entretenimiento y Dispositivos de Microsoft, aparece relajado. Nintendo y Sony han revelado nuevas claves sobre sus modelos en la GDC (Game Developers Conference), pero ninguno parece haber dado al antiguo responsable de Sega en EE.UU alguna razón para revisar la ambiciosa estrategia de su consola, Moore contempla el futuro de la Xbox 360 con mucho optimismo. Pero primero hay que aclarar algunas cosas que han pasado.

Ahora que las aguas han vuelto a su cauce, ¿qué lección han aprendido del primer lanzamiento simultáneo mundial de una consola?
"Lecciones" suena a experiencia fallida, pero nosotros nos comprometimos a realizar un lanzamiento global porque creemos que es lo que hay que hacer, en particular para el mercado europeo, donde siempre han llegado los productos de seis a ocho meses más tarde que a Japón o Estados Unidos. Creemos que Europa es un mercado demasiado importante para retrasar el lanzamiento y dejar que otras zonas del mundo disfruten de una consola con seis u ocho meses de adelanto. Sobre todo teniendo en cuenta que hoy el mundo está interconectado, y que los jugadores pueden crear sus cuentas en Xbox Live... simplemente creímos que era lo mejor.

Y fue muy difícil, desde luego, no sólo porque hay que localizar el *hardware* y asegurarte de coordinar, en este caso, 16 países europeos y, por supuesto, Japón, Estados Unidos y Canadá, sino también por todo el *software* necesario para que haya juegos a la venta cuando se produzca el lanzamiento de la consola, certificados, de acuerdo con todos los sistemas de clasificación. Sistemas que, especialmente en Europa, son numerosos.

Pero, pese a todo eso, lo haríamos de nuevo. Creemos que es la manera correcta de actuar: y nuestro competidor coincide con nosotros en este sentido, a juzgar por lo último que ha dicho. Esta es una economía global, sobre todo en lo que se refiere al mundo de la conexión y la construcción de comunidades globales, alejarse de alguna manera de esos grupos que desde luego hemos creado con Xbox no parecía lo más adecuado. ¿Fue difícil?, ¿supuso todo un reto?, ¿hubo gente trabajando 24 horas al día durante los seis u ocho últimos meses para que saliéramos en noviembre y diciembre? Efectivamente.

Pero ahora, mientras estamos aquí sentados, con Australia y Nueva Zelanda recién incorporados, resulta que 30 países cuentan ya con la Xbox 360, y Xbox Live está en todo el mundo sobre la nueva plataforma. Sí, creo que era exactamente la forma correcta de hacerlo.

¿La escasez de producto ha dañado a la marca de forma significativa?
No. Creo que la gente está decepcionada pero el suministro continúa

más allá del box



fluyendo. Precisamente esta mañana he estado mirando los números de ventas europeas y se aprecia cómo la mejora del suministro satisface la demanda. Conseguirlo es complicado, porque sufrimos escasez de algunos componentes, lo que nos causó problemas, pero estoy harto de decir que esto es una maratón, no un *sprint*. Y aunque el lanzamiento de cada consola parece tropezar con escollos al comienzo, la clave es lo rápido que los sorteas y cómo llegas a las siguientes vacaciones (cuántos juegos tienes, de qué calidad, en particular la segunda generación de *software)*. Aunque fue decepcionante no poder satisfacer toda la demanda, hicimos todo lo que pudimos usando el suministro aéreo. Ahora que el transporte por barco empieza a fluir, y que puedes cargar muchas más unidades por barco que por avión, espero que superemos esa fase y comencemos a satisfacer la demanda del producto.

¿Sostiene que los problemas técnicos sufridos por los primeros compradores son lo esperado?
Sí. Hacemos un seguimiento del volumen de llamadas de los consumidores, y ha habido un desplome realmente espectacular, aunque cada vez hay más gente que ha comprado la consola. Quiero decir que tenemos un producto de consumo complejo que se conecta a Internet, donde millones de personas pueden hablar y jugar entre sí, de manera que habrá problemas técnicos de vez en cuando, pero mirando la tasa global de llamadas frente a la tasa de errores, y analizando los aparatos que nos llegan que necesitan reparación o cambio, hablamos de cifras muy bajas, más que aceptables tratándose de electrónica de consumo, y sobre todo de un producto tan complejo.

¿Cree que Internet hincha los problemas de forma desmedida?
Lo llamamos los 12 Iracundos de Internet [risas]. La semana pasado sucedió algo en un sitio británico; alguien se quejó sobre algo, y se convirtió en un asunto internacional. Y cuando lo revisamos (porque, como digo, hacemos un seguimiento de las llamadas en tiempo real y ver cómo evolucionan en gráficos de barras) no encontramos nada. Un par de personas tienen un problema, lo anuncian en la red, todo el mundo se suma, y se convierte en un incidente internacional. De verdad que es toda una red: millones de personas tienen una Xbox 360 pero, como cuatro o cinco tengan un problema, parece que el mundo se vaya a terminar.

¿Se vuelve molesta con el tiempo este tipo de actividad en Internet?
Bueno, me encantan los foros y los chats. Sobre todo siendo británico: me gusta lo vociferantes que son los sitios británicos, y su mentalidad libérrima; me devuelve a mis viejos tiempos en el instituto. Me gusta meterme en la cabeza de esos tíos. No sé si lo que leo lo ha escrito alguien

de 8 años o de 28, pero ves en tiempo real qué piensa la gente. El problema llega cuanto afecta al pan de alguien, porque tienes gente que literalmente ha dado sangre, sudor y lágrimas durante años para desarrollar el producto y lanzarlo, y, de pronto, alguien tiene un problema y te ataca, y obtiene eco en todo el mundo. Puede resultar desmoralizante. Supongo que es la cuestión que siempre me preocupa: hay gente que de verdad, *de verdad* han dado su vida para que esto llegue al mercado.

Todo lo que prometieron respecto a la Xbox 360 se ha cumplido, excepto su éxito en Japón. ¿Se podría haber hecho de otro modo?
Soy responsable de Japón, voy allí mucho, y estuve hace un par de semanas. Japón supone un horizonte temporal mayor para nosotros. Ojalá hubiéramos tenido más juegos desde el primer día. Fue decepcionante (aunque no fue culpa de nadie) que *Dead or Alive 4* no estuviera allí desde el principio: habría supuesto una gran diferencia. Acabo de ver *Ninety-Nine Nights,* recién terminado, porque estaba en San Francisco anteanoche, y Mizuguchi voló hasta allí a una demostración para directores. Es espectacular, se venderá el mes que viene en Japón, y espero que nos dé un buen empujón. Y quizá lo más importante es que he pasado mucho tiempo con Sakaguchi, y tanto *Blue Dragon* como *Lost Odyssey* serán la prueba de fuego. Estoy frustrado por haber tenido un comienzo lento, pero allí hemos creado un programa de cinco años con lo que, en mi opinión, son los productos más relevantes, como juegos de rol de Sakaguchi para jugadores japoneses, creado en Tokio por desarrolladores nipones. Todavía tenemos que comercializarlos: *Blue Dragon* este año y *Lost Odyssey* el que viene, y cuando estos dos títulos estén a la venta, podremos mirar Japón y decir si ha sido un éxito o no.

Es un cliché decir que los juegos de rol son populares en Japón, pero una reciente encuesta muestra lo queridos que siguen siendo. La preferencia por los juegos de rol es abrumadora.
La verdad es que lo es. Y sólo teníamos previsto uno para la primera versión de Xbox, *True Fantasy Live,* y fue un MMORPG, y fue un error: era demasiado ambicioso. Hacer multijugador masivo *online* es muy complicado. La proporción idónea retrospectivamente es siempre 20:20, pero si volviéramos atrás lo ideal sería hacer algo relevante en el género de los RPG sin intentar algo tan grande como un título masivo multijugador *online*. Y eso es lo que estamos haciendo ahora. En cuanto vi la construcción final de *Blue Dragon* supe que el tío es un genio. Unido al talento que tiene alrededor, Toriyama en particular, que hace el arte...

Como digo, es un arranque lento ahora mismo, pero estamos en el mercado, luchando, *Ninety-Nine Nights* sale el mes que viene, y, quizá lo que es más importante, *Blue Dragon* al final del año, y *Lost Odyssey* en 2007. Aún es demasiado pronto para escribir ningún epitafio.

"Definitivamente, tendremos una unidad externa de HD DVD con precio competitivo en el mercado mundial para este mismo año"

Muchos desarrolladores japoneses de tamaño pequeño a mediano no tienen aún *kits* de desarrollo para PS3. ¿Qué oportunidad ves ahí?
Me recuerda a una historia que oí hace un par de semanas. Creo que el desafío es que cuando estás en el apretado calendario con el que Sony cuenta, para bien o para mal has de priorizar tus *kits* de desarrollo, porque no obtienes el flujo que te gustaría, y los desarrolladores más pequeños no los consiguen. Está claro que los Capcoms y los Konamis de este mundo, y las Activisions y las EAs en occidente, seguro que contarán con ellos, pero cuando el suministro se complica son, naturalmente, los desarrolladores y distribuidores más pequeños los que sufren. Y nosotros estamos trabajando mucho con ellos, para que disfruten desarrollando para la 360... esperamos que esto nos beneficie. Ya veremos.

¿Qué hay del lanzamiento de un disco duro más grande, una cámara y una unidad HD DVD externa? ¿En qué se diferencia de lanzar una consola más modular?
De momento, nada sobre la cámara, pero llegará. Ahora estamos asegurándonos de tener el soporte que necesitamos tanto para juegos como aplicaciones de comunicaciones. Tiene que tener una lógica. Fabricar sólo una cámara no beneficia a nadie: ya lo hemos hecho en Japón, y aunque el videochat mola para el mercado japonés, hay que encontrar todavía el modelo de negocio, y creo que tenemos que garantizar que la cámara se utilice para hacer algo innovador. Los usos más comunes que se le pueden dar, como mapear digitalmente tu cara en el juego, ya se han hecho. Podríamos ir más allá, pero tenemos que asegurarnos de que estamos hablando de algo novedoso. Hasta que estemos listos para hacerlo, no anunciaremos nada sobre la cámara.

La unidad HD DVD, la externa, sigue siendo un objetivo para este año. El anuncio que hice en el CES se mantiene firme: atendemos a lo que creemos que será la conducta de los consumidores que quieren reproducir películas en alta definición y, si es lo que quieren, desde luego que tendremos una unidad externa con precio competitivo en el mercado mundial, y para este mismo año. Los reproductores HD DVD ya se venden en Estados Unidos desde 500 dólares, y algunos estudios ya están lanzando películas en alta definición. Parece que Blu-ray va a ir muy por detrás y que, supuestamente, resultará el doble de caro. La guerra de formatos continúa. Desde nuestro punto de vista, en lo referente al precio, lo más sensato –sobre todo en el mercado europeo– es no cargar la caja básica de la Xbox 360 con una unidad HD, sobre todo en aquellos mercados donde los televisores en alta definición están aún en muy pocos hogares. Así pues, la unidad será genial, y desde luego yo la tendré en casa: podré conectarla si quiero ver una película en alta definición, y un tamaño –por lo que estoy viendo– que permitirá que cuando no la use pueda meterla en un cajón para volver a utilizarla en cualquier otro momento. ¿500 dólares para otro aparato que poner junto a la tele? Seguramente esperaré a la unidad y la conectaré a mi 360.

En cuanto a un disco duro mayor... No hay planes de momento: esperaremos a ver cómo evoluciona todo.





Tras una carrera llena de éxitos en la industria de las zapatillas deportivas, Moore fue nombrado presidente de Sega en los Estados Unidos. En enero de 2003 se incorporó a Microsoft.

Pero tiene sentido, dada la popularidad de Xbox Live Arcade para Xbox 360, las descargas de demos...
Sí, quiero decir que, cuando miras a Xbox Live Arcade, aunque con algunas tecnologías de compresión hemos convertido ese contenido en pequeño entretenimiento, más adelante desde luego ha de ser una opción. Es muy sencillo, por eso debe ser un disco duro extraíble. Y, como cada vez producimos más contenido en alta definición (como el acuerdo con Epic Records para Natasha Bedingfield, que resultó ser mucho más popular incluso de lo que esperábamos), te estás bajando al disco duro cada vez más vídeo en alta definición y, sí, en última instancia tienes que considerar un disco duro mayor. Pero el proceso está todavía en su fase inicial.

¿Qué piensas sobre los anuncios de Sony y Nintendo en la GDC? ¿Por qué Microsoft no ha hecho ninguno?
Podríamos haberlo hecho, desde luego. J. ofreció un anuncio clave que sonó terriblemente similar a lo que había dicho Phil (si bien es cierto que en el mundo *online)* con la diferencia de que nosotros ya lo estamos ofreciendo. El anuncio de Sony parecía extraño, porque parecía básicamente un refrito de lo que Kutaragi había dicho en Tokio la semana anterior. No sé si el discurso de Kutaragi se organizó precipitadamente, ni si a Phil le partieron las piernas: quizá el plan fuera que él anunciaría todo esto, y luego esa idea cambió de repente. Pero no he visto las demos, no asistí personalmente al anuncio, así que espero ver las demos jugables. Parece que eso fue lo único que Kutaragi no mostró, así que hasta que las vea me resulta difícil comentarlas. Pero no oí muchas novedades de las que no oyera hablar ya antes, cuando estuve en Tokio la semana anterior. Desde luego, hubo más detalles sobre los planes para el servicio *online* de Sony, pero nada que me sorprendiera, nada que no le hubiera escuchado ya a Kutaragi.

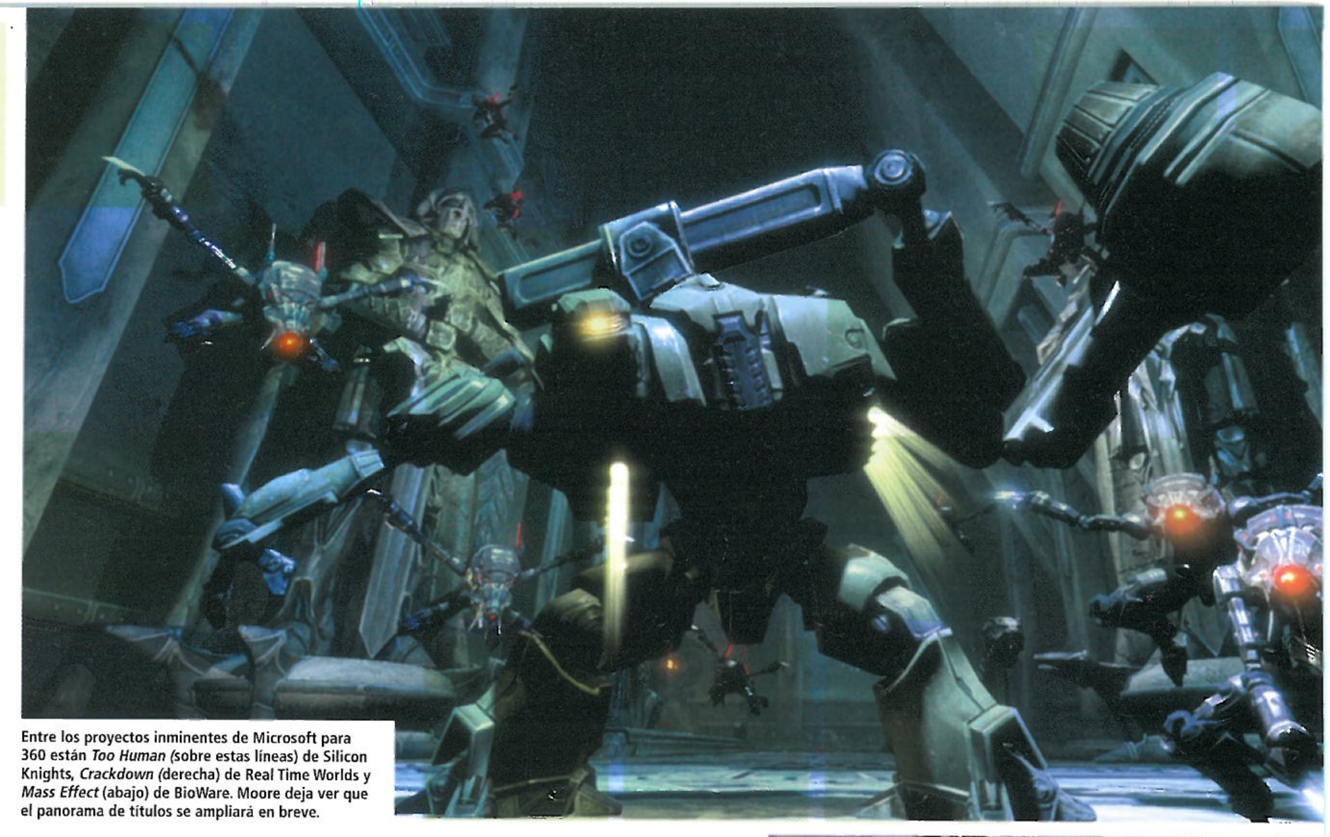
Y respecto al anuncio de Iwata, yo ya había abandonado la GDC, pero parece que todo el mundo está ahora pasándose al modelo de descarga digital y al catálogo, y va a comprometer a Sega y HudsonSoft para que les cedan sus fondos de catálogo. Todo es muy interesante, y supongo que valida parte del trabajo que nosotros ya hemos realizado en el mercado, también con Arcade y Xbox Live Bazar permitiendo las descargas. Va a ser interesante ver, en el caso de Revolution, cómo va a funcionar todo eso: si con disco duro, qué tamaño tendrá, etc. Así que creo que la gente guarda sus cartuchos hasta el E3. No vi demasiadas novedades. Creo que el reto ahora para Sony es que fabrican este año y los jugadores deberían poder ir al *stand* y poder ver juegos que estén relativamente terminados, para jugar con ellos en la planta de exhibición de Los Ángeles. Veremos.

¿Cuál es su respuesta al plan de lanzamiento global que tiene Sony?, ¿tiene algún consejo?
[Risas] Bueno, no es fácil, como probablemente hemos demostrado. Es increíblemente duro. Evidentemente, nosotros hemos cambiado el modelo: lanzamos a escala global en noviembre y eso es exactamente lo que nuestro competidor intenta hacer. Lo encuentro especialmente interesante: yo estaba en la conferencia ELSPA en Londres el pasado junio y mi buen amigo David Reeves (el jefe de SCEE) dijo que Europa siempre sería la última porque rechaza el *hardware* con posibilidad de dar problemas y quiere asegurarse de que los juegos están todos bien afinados... y, de repente, cambian de opinión. Así que veremos qué sucede. La mejor prueba para un pastel consiste en probarlo. Sus proyecciones iniciales son increíblemente agresivas: es muy difícil prever con tanta antelación cuántas unidades de un formato que no probado podrás proporcionar a los compradores. Y un millón al mes es un objetivo complicado; pero son una gran compañía y un competidor formidable, y estoy seguro de que lo harán lo mejor posible. No es fácil.

¿Cómo progresa la actividad de distribución digital, y cuándo empezará Microsoft a vender juegos a precio normal vía descarga?
Bueno, las tiendas son todavía muy importantes en la ecuación de ventas, y hay que recordar que el tamaño de fichero para los juegos de precio normal vía descarga es ahora mismo de 6 Gb, así que creo que es muy importante estudiar cómo repartir la distribución de nuestro contenido. Nuestros socios minoristas de todo el mundo desempeñan un panel crucial en el canal de distribución, en vender *hardware*, en lograr que el *software* esté disponible en grandes selecciones, en tener vendedores en la tienda que puedan hablar sobre los juegos y guiar al consumidor sobre los títulos que le gustarán: es un

papel muy importante que no va a desaparecer. Pensamos que hemos encontrado el equilibrio correcto con cosas como Arcade y Bazar, que hacen que las demos y los *trailers* estén disponibles para su descarga. Me sorprendería mucho que se vendieran juegos enteros a través de descarga incluso a medio plazo. Nos gusta la idea de lo que podríamos llamar "una compra por impulso de un juego arcade". Seguro que has jugado a juegos como *Geometry Wars, Zuma y Mutant Storm*. Creemos que es el equilibrio correcto para el modelo de negocio: nuestros minoristas son muy, muy importantes, y no nuestra intención en absoluto invadir su negocio.

A la vez, creo que ellos rmismos reconocen que la distribución digital llegará en el futuro, aunque tendrá que adecuarse a la capacidad del consumidor de tener en casa un ancho de banda con la amplitud necesaria, y a la disponibilidad de discos duros gigantes. Incluso el disco duro que Sony ha pensado para la PS3 es en el fondo insuficiente para hacer lo que han anunciado. Por cierto, me confunde que Sony diga que Blu-ray, o sea, almacenamiento en un disco de gran capacidad, es el futuro, y al instante añadan que la distribución digital, que no necesita disco, es el futuro. Creo que tengo que leerme la presentación de Phil otra vez, a ver si entiendo cómo encajan ambas cosas. En última instancia, todos estamos coqueteando con la distribución digital. Como compañía, hemos dedicado cuatro años a concebir Xbox Live y lo que significa para los consumidores: más del 50 por ciento de nuestros consumidores mundiales están conectados a Live. Hemos superado los 10 millones de descargas de contenido digital grabado en Live, y la cifra sigue creciendo. Hemos construido en los últimos años la infraestructura técnica, y esto tampoco es fácil de hacer. La clave es el equilibrio y asegurarse de que todos en el entorno podamos compartir el negocio y no bloquearlo luchando unos contra otros.



Entre los proyectos inminentes de Microsoft para 360 están *Too Human* (sobre estas líneas) de Silicon Knights, *Crackdown* (derecha) de Real Time Worlds y *Mass Effect* (abajo) de BioWare. Moore deja ver que el panorama de títulos se ampliará en breve.

¿Qué pasará con la Xbox hasta el lanzamiento de PS3 en noviembre?
Vender, vender, vender, vender, vender. Quiero decir que el volumen está creciendo de forma enorme. Aquí, en Estados Unidos, creo que este fin de semana podríamos ir a cualquier tienda y coger una 360 del estante. Puedes embarcar un montón de consolas en contenedores de barco, y, desde luego, tenemos una posibilidad si seguimos satisfaciendo la demanda.

Algunos juegos estupendos llegan ahora, como *Ghost Recon: Advanced Warfighter. Elder Scrolls* es increíble. Y luego, por supuesto, Lara Croft. *Dead Rising*, de Capcom, ha despertado gran expectación. Hay una tonelada de *software* de primera en camino. *Gears of War*, con el que se podrá jugar en E3, creo que tiene potencial para ser el juego del año. Así que estamos centrados en seguir satisfaciendo la demanda, seguir ofreciendo un magnífico *software*, seguir brindando una excelente experiencia online y crear catálogos de juegos arcade, que parecen ser para muchos el factor diferencial de la 360. No estoy seguro de que eso sea bueno o malo [sonrisas], pero a la gente le encantan, y atraen a un público amplio. Y luego hemos de centrarnos en expandir la base de gente que tiene 360. *Viva Piñata*, de los tipos de Twycross, sorprendió a muchos, y eso es algo que necesitamos lograr como compañía, para ampliar el alcance de la Xbox más allá de lo que podríamos llamar los jugones. Como industria, necesitamos llegar a gente que normalmente quizá no consideraría comprar una consola, y un juego innovador como *Viva Piñata* tiene la posibilidad de lograrlo.

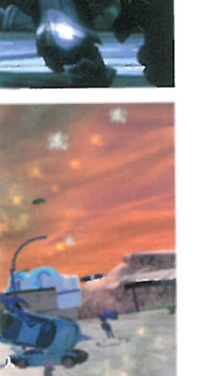
Es llamativo, sin embargo, que su catálogo incluya *Gears of War, Too Human, Halo 3, Crackdown* y *Mass Effect*, que se dirigen al jugón establecido. Con esos títulos parece que la Xbox 360 se dirige ante todo a ese público.
Bueno, por supuesto que esa lista se refiere a juegos propios... no olvidemos el equilibrio que tenemos con desarrolladores externos...



Pero seguramente los juegos propios son responsables, en gran medida, de definir la plataforma.
Totalmente de acuerdo. Y es en esa fase inicial, cuando ese tío de 25-27 años que puede gastarse 500-600 € en construir su sistema, aunque puede estar interesado en *Viva Piñata*, se siente más atraído por sumergirse en juegos de rol o en aventuras de acción o *shooters* en primera persona. Esa es precisamente la naturaleza de nuestro surtido, que segmenta a los consumidores. Estamos asumiendo un potencial de riesgo enorme al lanzar *Viva Piñata* al año siguiente de poner a la venta la plataforma. Es un juego francamente tan atractivo para un niño como para un adulto, y muchos dirían que es demasiado pronto para introducirlo. Pero, como dices, nosotros definimos la plataforma, y tenemos muchos más anuncios que haremos en el E3 de este tipo de contenido. Al mismo tiempo, no hay que olvidar que también están disponibles juegos como *PGR3* y *Kameo*. *Kameo* se sigue vendiendo bien y va a seguir en las tiendas: es un juego al margen del tiempo, y seguramente podría seguir ahí, con un precio incluso mejor. Así que no importa sólo lo que







está por llegar, sino cómo elaboras un portafolio desde el primer día. Estamos también trabajando duro con empresas independientes para asegurarnos de seguir construyendo un catálogo con contenido más generalista. Todo se verá en el E3.

Dijo hace poco que habrá menos juegos internos y de mejor calidad en 360 que en Xbox, lo que suena como si estuvieran preocupados por la escala del desarrollo actual.
Seguimos prometiendo alta definición al consumidor y un espectacular diseño sonoro, y la voz de actores de Hollywood, y 30-40 horas de juego, y el soporte de banda ancha de juego *online* continuo, así que debemos examinar los gastos con atención. XNA, que era parte de nuestra atención en GDC, será nuestro intento de mitigar algunos de esos costes. Pero uno de los factores que contrapesa todo esto es Xbox Live Arcade. Animamos a los jugadores a probar juegos que cuestan sólo cuatro o cinco dólares, y a los desarrolladores a considerar esta alternativa, para sacar partido de su fondo de catálogo. Y lo que espero que suceda es que los desarrolladores muy pequeños tengan una oportunidad aquí, digamos que para que un equipo de cinco o seis tipos, trabajando con unos miles de dólares, puedan publicar un juego para Xbox 360. Así que sí, me preocupan los tipos que tienen que firmar todos los pedidos y escribir los cheques para el desarrollo de juegos. Por eso apostar más por menos juegos es mejor que tirar barro contra la pared con la esperanza de acertar: es más bien un intento mejor enfocado para acertar más y errar menos. No es distinto a Hollywood, un negocio de éxitos y fracasos. Hay que encontrar fórmulas financieras para intentar más de los primeros que de los segundos, y eso es lo que hacemos.

Hablando de Hollywood y de desarrollos independientes, ¿cuál es el *Brokeback Mountain* de la 360, o no existe tal cosa?
Si te refieres a Brokeback como película independiente de bajo presupuesto y no como cine de vaqueros homosexuales, creo que es Arcade...

Parte de mí dice que debería intentar algo típico de la industria cinematográfica independiente y hacer un Sundance. Es decir: ¿cuál es la versión en videojuego de los festivales de cine de Sundance o de Cannes? Porque ahora tenemos la forma idónea para distribuir estos productos... Para lo bueno y para lo malo, Hollywood sigue dominado por los Dreamworks, Universal Studios y Paramounts, y es una lástima que los Miramaxes hayan sido engullidos y hayan desaparecido. Pero está claro que las circunstancias son las adecuadas para que irrumpa en el panorama una *Brokeback Mountain* si el guión es tan original e innovador, y si está montado tan bien como esa película. Y si el juego es diferente, pero innovador y muy cuidado, como lo son muchos de los que estoy viendo en la fase de prototipo. vendrá de alguna parte, y nosotros desde luego lo apoyaríamos y financiaríamos, como hacemos actualmente al proporcionar una plataforma y un vehículo de distribución en Xbox Live Arcade.

Volviendo a las consolas competidoras, parece que hay un público que se resiste a comprar una 360 y espera a ver qué ofrece la PS3, del mismo modo que muchos no compraron una Dreamcast esperando a lo que Sony ofrecía en la PS2. ¿Le resulta frustrante?
Un poquito. El de la Dreamcast es obviamente un caso especial para mí porque yo fui quien la lanzó aquí en Estados Unidos, y tuve que vivir esa época. Y ahora, estar en Microsoft para el lanzamiento de la Xbox 360, viendo la situación totalmente distinta que tenemos hoy aquí y la que tenía Sega con la Dreamcast, tras un período desastroso con la Saturn...

Aclaremos que no estamos comparando Microsoft con Sega. Tiene más que ver con Sony...
Por supuesto, tácticas para congelar el mercado. Para nosotros, estaba muy claro hace tres años que esto sucedería. Y, volviendo a mi comentario anterior, lo mejor para afrontar una situación así es seguir satisfaciendo tdoa la demanda hasta que lleguen al mercado el resto de los productos nuevos. Tendremos que ver cuánto ha crecido para entonces nuestra base instalada global, lo buena que es nuestra segunda generación de *software*, de cuántos juegos disponga nuestro catálogo por entonces, cuánto más habrá evolucionado Xbox Live antes de que ellos vendan su primera consola. Hay que considerar otras codependencias, como la de Blu-ray. Si Blu-ray no gana la guerra de formatos, yo diría que eso será todo un desafío para la PlayStation 3. Por decirlo con suavidad.

¿Cómo van los progresos J. Allard con la futura consola portátil que va a lanzar Microsoft?
[Risas] J. sigue todavía muy ocupado. Él dirige el equipo de la plataforma Xbox. Sigue edificando el sistema, Xbox Live en particular... tiene cientos de tíos trabajando en Live ahora mismo. No es que simplemente bloqueemos el código para el *software* en Live y ya está. Hay mucho trabajo que hacer, sobre todo si conseguimos que la base de usuarios de 360 evolucione y se consolide. Y, sobre todo tras el anuncio de Sony, afrontémoslo, necesitamos seguir centrados. De modo que en eso anda J.

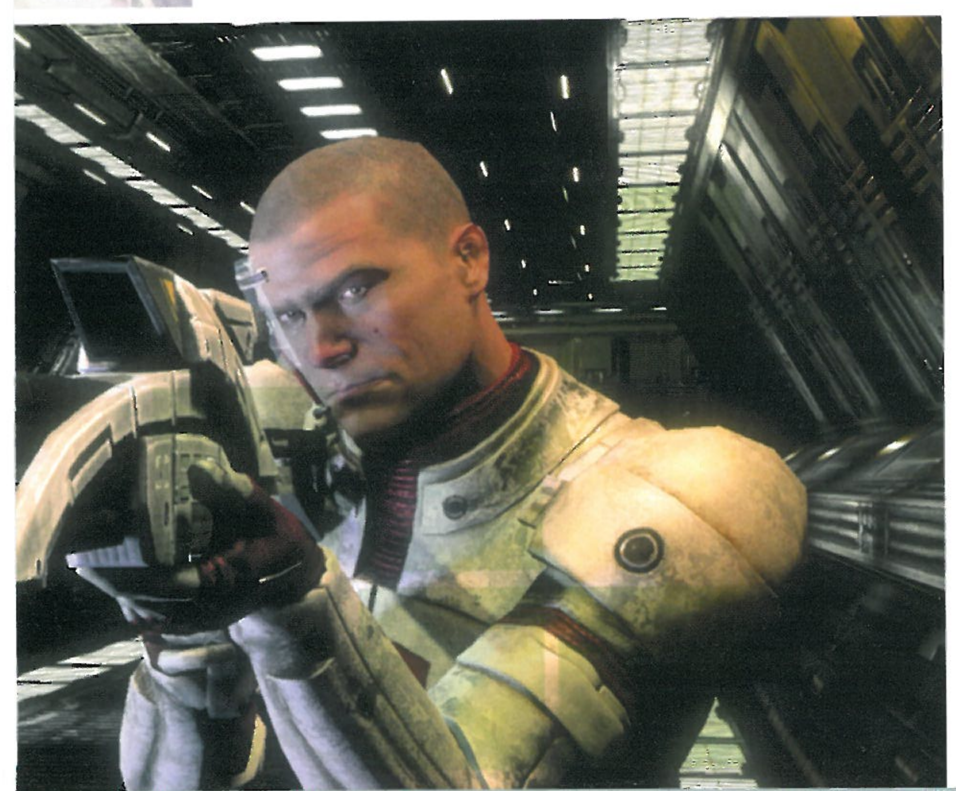
"La mejor manera de responder a la táctica de Sony es seguir satisfaciendo la demanda de 360 hasta que la PS3 llegue al mercado"

Resulta extraño que esté totalmente alejado del ojo público ahora, teniendo en cuenta lo visible que resultaba antes.
Hemos reorganizado nuestra actividad. Veo su coche desde mi oficina... así que desde luego no está del todo apartado de mi vista [risas]. Pero es normal que alguien que irrumpió como él lo hizo luego se pase un tiempo de descanso. Sigue siendo un loco del *snowboard* y se tomó algo de tiempo para practicarlo, porque es la época del año idónea en la costa del Pacífico norte. Pero sigue muy liado: como digo, tiene cientos de personas trabajando en la plataforma...

Esta es la nueva plataforma portátil de Microsoft, ¿verdad?
¡Ja, ja!

¿Es un "sin comentarios" oficial?
¡Desde luego!

Última pregunta: ¿quién es la persona más importante actualmente del *gaming?*
Chico... es una pregunta muy buena. Quizá... no sé. Podría decirse, que con la presión actual sobre Sony, y la dependencia de PlayStation para equilibrar la salud financiera de la corporación Sony, y dada la cantidad de codependencias que sufre la PS3, no sólo como plataforma de juegos sino para la tecnología Cell y Blu-ray... 'importante' seguramente no es la palabra correcta, pero de quien todo el mundo está pendiente es Kutaragi. En mi humilde opinión.

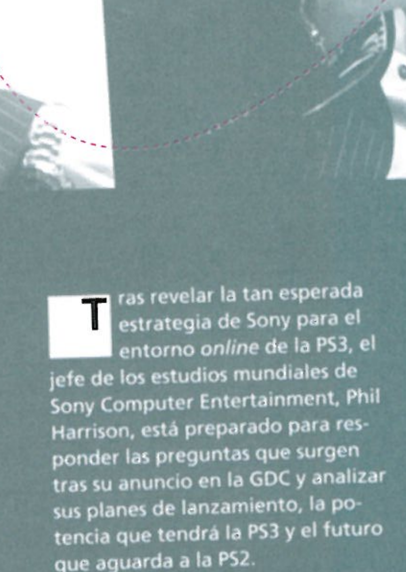




El agente *Station*

Tras su aparición estelar en el E3 2005 anunciando la PS3, y su nombramiento como presidente de SCE Worldwide Studios, ¿cómo ve Phil Harrison el futuro de Sony a la hora de vencer un tercer *round* de consolas?





Tras revelar la tan esperada estrategia de Sony para el entorno *online* de la PS3, el jefe de los estudios mundiales de Sony Computer Entertainment, Phil Harrison, está preparado para responder las preguntas que surgen tras su anuncio en la GDC y analizar sus planes de lanzamiento, la potencia que tendrá la PS3 y el futuro que aguarda a la PS2.

Cuando preparaba la presentación, ¿qué pensaba de la audiencia, compuesta ante todo por desarrolladores, pero también por muchos periodistas?
Sin ánimo de faltar a los medios, yo tengo que hacer la presentación al público de la sala, y esos anuncios están siempre un poco distorsionados por todas las cosas importantes que se revelan en ellos. Pero la presentación estaba pensada para la gente de la sala: una tecnología genial, mostrar el progreso, mostrar la innovación y compartir algunos hechos realmente fuertes, más que montar una rifa con una tele de alta definición, por ejemplo.

¿Deseó en algún momento que el encuentro estuviera vetado a los medios de comunicación?
Bien, no es que tengamos secretos. No es que quiera mantener la información en un grupo cerrado, sino más bien que te dan ganas de hacer una rueda de prensa con material de *marketing*, en vez de utilizar una presentación para desarrolladores que tenga una utilidad para la comunidad. Por suerte, conseguimos el equilibrio.

Ahora la atención está puesta en la PlayStation 3, pero PS2 sigue siendo el formato dominante. Tras el último período de transición, se habló mucho sobre la necesidad de gestionar mejor el paso a la siguiente generación de consolas. ¿Cree que está sucediendo?
Es una buena pregunta. Creo que quienes lo dijeron en voz alta la última vez fueron los responsables financieros de compañías que cotizaban en bolsa, porque decían: 'Mira, hemos bajado porque no hemos

gestionado la transición de forma eficiente', y yo creo que cuando Larry Probst y otros ejecutivos dicen que hemos de hacerlo de forma distinta la próxima vez es que han fallado los filtros de sus organizaciones. Pero pienso que los demás también basan su liderazgo en nosotros, del modo en que innovamos, cómo seguimos avanzando.

¿Pero cómo apoyan su liderazgo en vosotros? Seguramente vuestro centro de atención ahora ha de ser mostrar la PS3 y de qué es capaz su tecnología, y ya quedan previstos muy pocos juegos para PS2 de nivel alto.
Eso es inevitable, pero creo que con PlayStation 2 veremos un declive más suave que con PlayStation. No va a haber un salto brusco como el que hemos visto con Xbox y 360: ese producto se detuvo, el otro se descatalogó. PSOne se sigue vendiendo, y el *software* también, y creo que veremos eso con PS2.

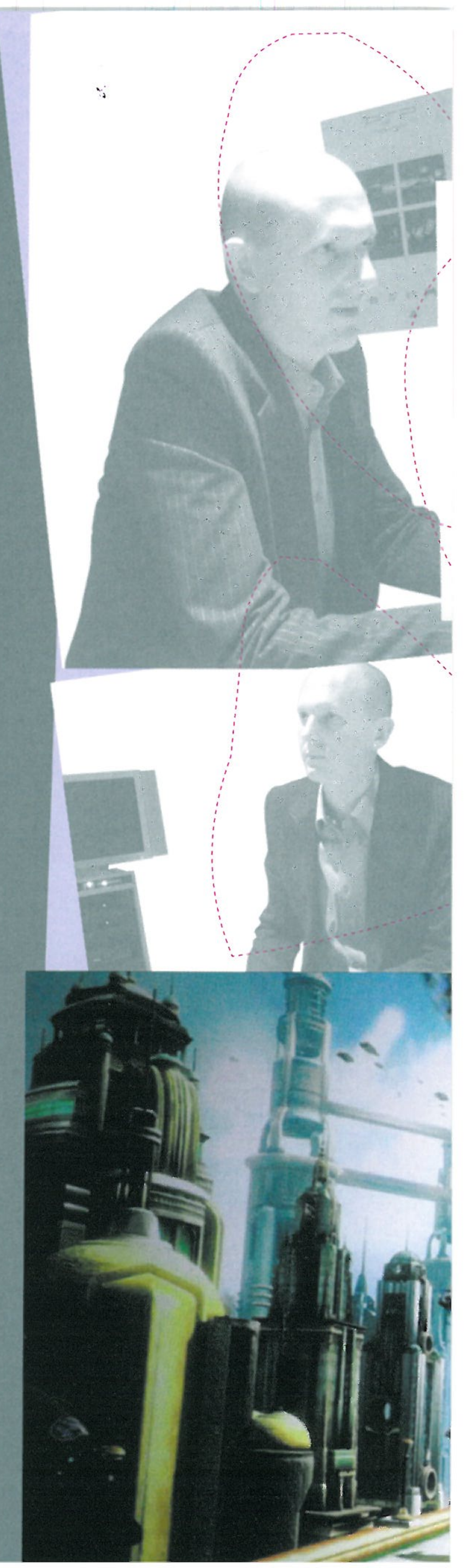
Muchos de esos títulos serán juegos menos ambiciosos, dirigidos a gente poco acostumbrada a jugar. Ahora que la atención del desarrollo de alto nivel ha pasado a la PS3, ¿hemos visto ya todo de lo que es capaz la PS2, o nunca sucederá?
¡Interesante! La gente solía hablar de eso en la era de los 16 bits – '¡Oh!, esto usa el 98 por cien de la potencia de la máquina'– y en una máquina de una sola CPU, como una Super Nintendo o una PlayStation, podías llevarla a su máximo teórico y práctico, pero nunca pudiste hacer eso con la PS2 a causa de la naturaleza distribuida de su arquitectura: siempre hay un balance de la carga que hacer en el sistema, nunca podrás llevar el aparato a su máximo teórico y práctico. En términos de tecnología no creo que quede mucho por explotar en la PlayStation 2, las bibliotecas son tan eficientes como han de ser, y el equilibrio entre gráficos, CPU, memoria, dispositivos y red es tan bueno como podría, dadas las limitaciones de su *hardware*. No creo que superemos nunca de forma significativa lo que somos ahora. Creo que en cuanto a convergencia creativa y técnica *God of War* es buenísimo y que es lo máximo que va a dar de sí la PS2. Ese juego es técnicamente alucinante, y artísticamente es alucinante, y la forma de juego que propone también es alucinante. Creo que PS2 ha llegado a lo más alto que puede aspirar.

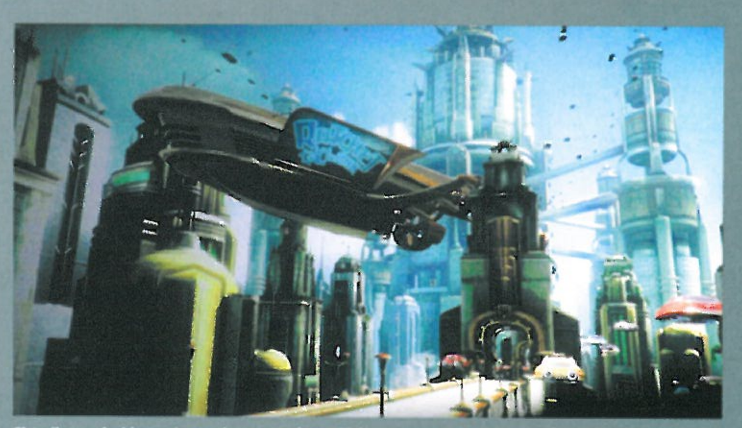
"Controlamos nosotros mismos la mayoría del proceso de fabricación y producción de las consolas mientras que, por el contrario, Microsoft no controla nada"

Ha anunciado el lanzamiento mundial de la PS3 en noviembre, pero está el debate de si los lanzamientos mundiales son simplemente imposibles de llevar a cabo: Microsoft ha demostrado recientemente que no lo han logrado ni de lejos, e incluso con PSP decidieron escalonar el lanzamiento. ¿Qué ha cambiado desde el lanzamiento de PSP para que la estrategia mundial de PS3 sea mejor?
El retraso de la PSP en Europa no se debió a cuestiones de producción o fabricación del *hardware:* hubo una causa ajena a la empresa que nos hizo retrasarnos en Europa, no fue un cuello de botella logístico. Podríamos haber ido a un lanzamiento mundial con la PSP, pero no pudimos por factores externos. Por desgracia no puedo decir nada más. Pero nuestra confianza en la PS3 se basa mucho en el hecho de que el *hardware* básicamente ya está fabricado: el *chip* Cell ya está en fase de fabricación en masa. Estamos en lo alto de la curva en muchas de las cosas que se requieren para un lanzamiento con éxito, y, según nuestra planificación, tendremos el *hardware* terminado desde un punto de vista interno en mayo o junio. Controlamos nosotros mismos la mayoría del proceso de fabricación y la producción de las consolas, mientras que, por el contrario, Microsoft no controla nada: ellos no fabrican ninguno de sus componentes, y eso supone una diferencia enorme. No puedo decirte por qué o en qué se equivocaron, pero es evidente que lo hicieron.

Microsoft cometió un error al repartir el *stock* que tenía a nivel mundial para conseguir un lanzamiento global. ¿Cuál será el reparto de Sony entre las diferentes zonas del mundo?
Yo soy el que se encarga del *software*, no el del *hardware*. No puedo responder esa pregunta. Además sería prematuro: tenemos mucho tiempo por delante para tomar esa clase de decisiones.

Hasta hace bien poco, la fecha oficial de lanzamiento seguía siendo primavera. Ahora la fecha se ha retrasado a noviembre, y se ha anunciado el lanzamiento mundial. ¿Por qué debemos creernos ese calendario más que el de la primavera?
Bueno, no quiero dar una impresión equivocada: no es que estuviéramos mintiendo con lo de la primavera, no quiero que nadie se





El *trailer* producido por Insomniac mostrado en GDC para un proyecto no especificado de PS3, aparentemente *Ratchet & Clank*, asombró al público con el veloz tráfico aéreo en una ciudad futurista.

forme esa impresión. Ha habido factores más allá de nuestro control, ampliamente comentados por la prensa, que nos impidieron cumplir el calendario previsto. Sinceramente, cómo te tomes la noticia depende de en qué parte del mundo vivas. Si estás en Japón acepto que es una decepción para los jugadores que esperaban dar el salto esta primavera, pero en Europa la mayoría se alegra de que definitivamente vaya a llegar este año, así que una cosa queda equilibrada con la otra.

Así pues, ¿es seguro al 100 por cien que al final del año la PS3 se habrá lanzado en todos los territorios importantes?
Una seguridad del 100 por cien es una afirmación demasiado contundente, ¡y no me comprometo! Como digo, yo no soy el que se encarga de la producción de *hardware*, pero lo que puedo decir es que desde el punto de vista del desarrollo del *software* y de la previsión de nuestros títulos propios, trabajamos para un lanzamiento mundial en noviembre.

Utilizó el anuncio en la GDC para dar a conocer los primeros detalles del entorno *online* de la PS3. Para algo que claramente es tan decisivo en el concepto de la PS3, ¿por qué anunciarlo tan tarde, particularmente si hasta hace poco Sony hablaba de un lanzamiento primaveral?
No estoy seguro de que sea tan tarde, por el hecho de que estamos dando el día del lanzamiento del *hardware* y creo que eso es bueno para la industria. Y creo que lo que hemos compartido hoy [en la Game Developers Conference] es la confirmación de lo que la industria había supuesto que pasaría, aunque hasta ahora no nos había oído en términos absolutos que esa fuera realmente nuestra estrategia.

Es decir, que para los que trabajan en lanzar juegos, ¿cuánto de lo que subrayó hoy era nuevo y cuánto se daba ya por hecho?
Hemos venido compartiendo mucha de esa información con los desarrolladores, bajo contratos de confidencialidad, desde hace algún tiempo, como cabría esperar.

¿Podemos esperar que esas prestaciones como por ejemplo el contenido descargable, estén incluidas en los juegos que salgan para el lanzamiento?
Oh, desde luego. No sé si lo tendrán todos los juegos, pero seguro. Y lo que he anunciado ahora en cuanto a la iniciativa de trabajar con nuevos desarrolladores en contenido distribuido de forma electrónica arrojará resultados interesantes de aquí al final del año.

En el anuncio describía un entorno muy ambicioso. Viendo cómo ha construido Microsoft su servicio de forma incremental, partiendo del servicio original Live al primer Live Arcade y luego el de 360, ¿Qué dificultad presenta partir del servicio que actualmente ofrece la PS2 para llegar a un entorno *online* tan detallado como el que quieren?
En realidad no es tan difícil, por un par de razones. Una, la gente que nos ha construido la tecnología son los mejores del planeta: SOE, el grupo SCE-RT y otros expertos que hemos incorporado son los mejores en lo que hacen: en algunos casos han creado docenas de servicios distribuidos y descargables con un enorme éxito. Pero además, aunque se trate de algo más difícil de ver desde fuera, estamos trabajando en llo desde hace tiempo, con cosas como el contenido descargable de *Wipeout Pure* para la PSP. No se trataba de cuestiones aisladas, ¿sabes? Eran cosas que hemos ido haciendo por adelantado y como preparación para que este servicio estuviera en plena forma para la PS3. En los primeros 60 días en Europa nuestro sitio *web* suministró más de un millón de contenidos, con descargas directas a la PSP, así que contamos con una experiencia enorme en la materia.

Lo que ha descrito se trata de un sistema muy abierto, con juegos totalmente descargables y la posibilidad de que los servidores de los estudios independientes se conecten al sistema. ¿Cómo van a regularla?
Esa es una gran pregunta y una preocupación perfectamente legítima, pero ya hemos demostrado que somos muy buenos en la regulación, en cuanto a test de calidad, fijar estándares y trabajar con los estudios independientes para asegurarnos de que los cumplan. Obviamente tiene que haber una ruta crítica que incluya QA [test de calidad]: estaremos sujetos a las organizaciones de la industria y los *ratings* apropiados, que son diferentes en todo el mundo, y tendremos que cumplir con las normas de calidad y tener todo eso a punto para los productos basados en disco, aunque el plazo para comercializar juegos distribuidos electrónicamente será mucho más rápido.

Ha mencionado las ventajas que ofrece Blu-ray en cuanto a ser capaz de incluir todas las versiones del juego para las distintas zonas del mundo en un

Harrison lleva en Sony casi 15 años. También ha dirigido las relaciones con los desarrolladores independientes y ayudó a lanzar la PlayStation.

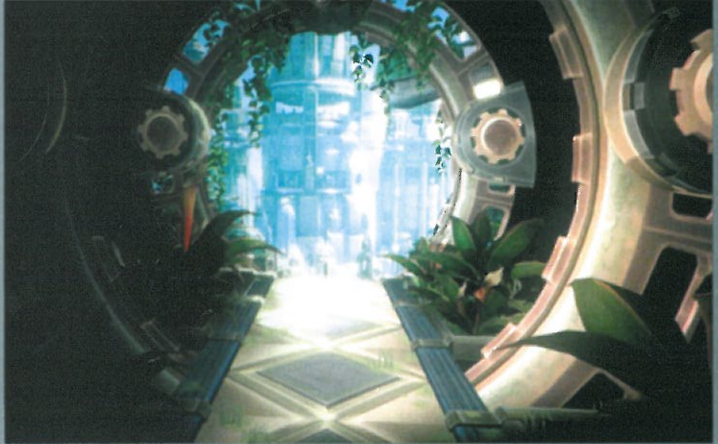


La evolución de *Lair* de Factor 5 continúa. Cabe esperar que el juego sea protagonista en E3, donde Harrison asegura que las demos de PS3 superarán a las mostradas en la edición del año pasado.

disco. ¿Qué implicaciones tiene eso para la protección regional?
Esperamos que la mayoría de distribuidores reconocerán las ventajas de liberarse de la limitación regional y poder poner todo el contenido en un solo disco. Eso ha supuesto un gran éxito en la PSP, y esperamos que suceda también en la PS3.

¿Todos los juegos publicados por Sony serán independientes de la región mundial?
Sí. Nuestro objetivo como mínimo es tener Pal, NTSC, HD y todos los idiomas en un solo disco, y será un solo SKU global, espero que con una fecha de lanzamiento global.

Las comunicaciones forman parte de la visión *online* que Sony tiene de la PS3, pero hay muchas pruebas de que la tendencia es evolucionar a partir de ahí: entre los que juegan a la 360 es habitual que desconecten los auriculares porque no les gusta hablar –sobre todo con extraños– cuando juegan. ¿Es que la comunicación no encaja tan bien con la experiencia de juego como algunos creían?
Creo que eso es totalmente cierto, y de lo que yo hablaba era de que la comunicación sea el factor que posibilite la comunidad, y de que eso podría encajar en el entorno de juego, pero también perfectamente fuera del entorno del juego. Y por eso las listas de amigos se vuelven tan importantes, porque yo sólo quiero participar en un *videochat* con gente que conozco y en la que confío (mis amigos, mis colegas, mi familia), y por eso apuntaría que algo como MySpace tiene una influencia muy importante. Eso es lo que intentamos demostrar con *SingStar* y espero que se entienda esa visión. Podríamos haber usado otros juegos para mostrar ese paso del paquete de la experiencia multimedia al canal de red, pero pensé que éste era el más claro. Hemos percibido la tendencia de que, cuando un miembro del equipo de desarrollo de *SingStar* se conectaba a Google buscando un pantallazo de *SingStar*, encontraba miles de sitios MySpace de gente que cuelga sus propias sesiones *SingStar*, y entonces se nos encendió la bombilla: hay gente que ya está haciendo esto de por su propia voluntad y de manera improvisada, y esta era una manera de poder ofrecerles un proceso integrado y canalizado.


Más sobre el proyecto *Ratchet & Clank* de Insomniac. Pese a las demos inspiradas por la vida real de *MotorStorm* y *The Getaway*, parece que Sony apuesta también por juegos más 'tradicionales' para la PS3.

Hablemos del soporte a los desarrolladores, hay indicios de que hay muchos menos equipos de tamaño pequeño y mediano implicados en juegos para la PS3 de los que había en juegos de PS2 en el misma fase de su ciclo vital. ¿Es ese realmente el caso, y cree que son ciertas las razones para intentar explicarlo, como que los *kits* de desarrollo son demasiado caros y que el coste de desarrollar al nivel PS3 es preocupante?
Ese fue, en parte, el motivo de que surgiera la iniciativa de la distribución electrónica, reconocer que no todos los estudios del mundo son capaces de crear un título en un disco Blu-ray de 50 Gb con el nivel de fidelidad algunas de las cosas que mostramos en el anuncio. Pero no tiene por qué suponer que la producción para PS3 sea necesariamente más cara que la de PS2. Estamos descubriendo que, respecto al mismo periodo, en realidad es más barato que las cosas funcionen en PS3 que lo que lo era en PS2.

Pero cuando hablas con los desarrolladores, no es eso lo que dicen. En el panel de anuncios de la Game Developers Conference el mensaje destacaba enfáticamente que los costes son preocupantemente altos.
Vale, aquí intervienen dos factores. Uno es que los salarios cotizan al alza, y el otro es la cantidad de contenido artístico que está demandando el consumidor. Mis comentarios se referían a los costes de ingeniería, en los que puedes hablar del número de programadores necesarios para lograr que una serie de cosas funcionen en pantalla. Lo que hemos descubierto es que la caja de herramientas de PlayStation 3 está mucho más preparada y las habili-

dades de programación necesariaas son más genéricas, menos especializadas, con lo que se pueden lograr cosas más rápido que con PS2. Con PS2 lo que hicimos fue simplemente abrir la máquina y decir: 'Ahí tenéis. Adelante con ello'. Y, aunque eso es exactamente lo que los desarrolladores nos habían pedido tras la PS1, en realidad no querían decir eso, y rectificaron unos meses después: 'En realidad no queríamos decir esto en absoluto', por lo que nosotros pensamos: 'Vale [da un profundo suspiro], OK...'".

¿No son "culpables" de la aparición de esa demanda de contenido, con cosas como las demos del E3 del año pasado? ¿No estan creando, al prometer tanto, una situación que hará increíblemente difícil a los desarrolladores planificar sus proyectos económicos?
No es una estrategia deliberada, pero sí, es inevitable. Estamos en el negocio del entretenimiento, proporcionar emoción, y grandes personajes y grandes guiones, y existe una ineludible carrera armamentística asociada a nuestra industria. Lo cual es bueno, porque en última instancia el consumidor consigue más por menos... o por el mismo dinero. Pero lo que hemos hecho con esta iniciativa de distribuir por Internet es darle la vuelta y permitir un espacio para que la innovación a menor escala tenga cabida en la mayor plataforma del planeta.

A propósito de esas demos en E3; este año, cuando la gente puede jugar los primeros títulos y comparar las imágenes de este año con las del pasado, ¿se mantendrá el nivel de calidad?
Creo que hemos demostrado eso en la GDC. *Warhawk* era parte de la presentación el año pasado. *I-8*, que hoy es *Resistance: Fall of Man*, estaba ya allí. De *MotorStorm* no mostramos el juego, sólo la tecnología, pero podías ver los sistemas de deformación subyacentes, que son la clave. [Pausa] *Killzone* no es un título de lanzamiento, y nunca se pretendió que lo fuera.

Richard Huddy, de Ati, aseguró que la Xbox 360 es más capaz de soportar las demos de PS3 en el E3 que la propia PS3. ¿Qué responde a eso?
Son bobadas.

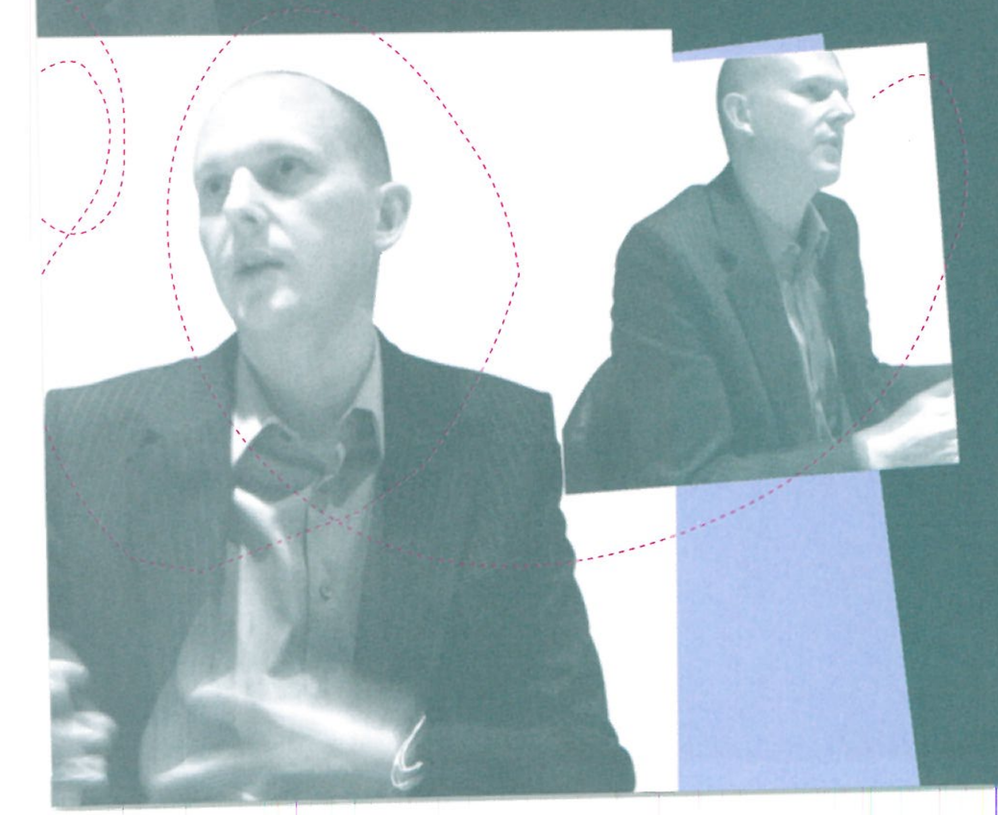
Una de las cosas en que insistía su anuncio era la ampliación del liderazgo de Sony sobre Microsoft y Nintendo. ¿Le cansa que siempre se hable de los tres fabricantes en la misma frase, como si estuvieran en el mismo orden de magnitud?
No creo que nos hayamos cansado de eso. Es un hecho indiscutible. Utilicemos o no la comparación, el trabajo de la prensa es comparar, porque es un gran contrapunto para contar una historia: un titular suena mucho mejor cuando contiene la palabra 'guerra' o 'batalla', y nosotros somos conscientes de ese hecho. Es frustrante cuando sucede una vez tras otra, constatemente; no en todas las revistas, sino en lo que yo llamo los medios periféricos, que en realidad no entienden la diferencia. Así que simplemente intentaremos arar nuestro propio surco, como siempre hemos hecho. Nunca nos hemos distraído con la política de nuestros competidores.

Ha dicho que, como líder del mercado, es su responsabilidad innovar, pero seguro que la mayoría de lo que Sony ha mostrado ya existe en alguna parte, aunque con otra forma.
Entiendo que ese comentario está siempre abierto a un férreo examen, pero creo que la clave sobre la innovación es: "no nos juzgues por lo que lanzamos con la consola", porque el público de la consola el primer año es diferente del comprador del segundo o quiinto año. Júzganos por nuestra dirección estratégica: hemos evolucionado en una dirección mucho más ambiciosa, como espero haber mostrado.

Es responsable mundial del desarrollo de *software* para la empresa dominante de los videojuegos. ¿Quién cree que es la persona más importante del mundo del juego?
Ken Kutaragi.

¿Lo dice porque el *hardware* le lleva adelanto al *software*?
No, él no es alguien de *hardware*. Él crea mercados.

"De MotorStorm el año pasado no mostramos el juego, sólo la tecnología, pero podías ver los sistemas de deformación, que son la clave"

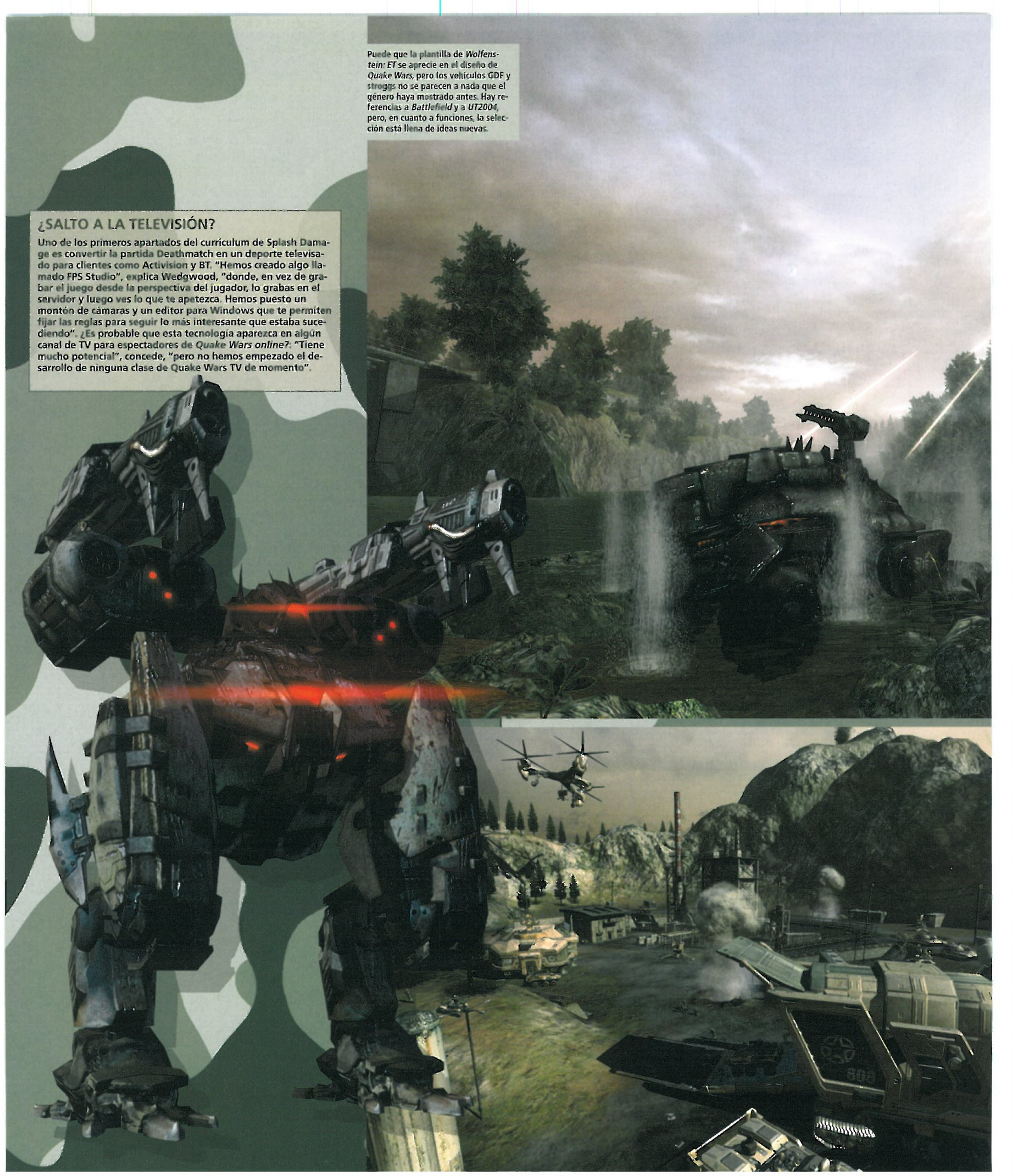



BATTLE
PUEDE QUE QUAKE 4 HAYA DEVUELTO A LOS STROGG GRAN PARTE DEL MERCADO DE PARTIDAS "TODOS CONTRA

FIELD EARTH

TODOS", PERO QUEDA UN CAMPO DE BATALLA *ONLINE* PATRIMONIO EXCLUSIVO DE LOS HUMANOS. HE AQUÍ EL TRABAJO DE SPLASH DAMAGE CON LA IMPRESIONANTE ARMA SECRETA DE ID

Todos los que están aquí quieren participar en la fabricación de este juego. La mayoría de nosotros, excepto tal vez un par de empleados de la empresa, no tenemos ninguna experiencia en absoluto en la industria del videojuego". El fundador y diseñador jefe de Splash Damage, **Paul Wedgwood**, señala con el dedo más allá de la modesta sala para ver demos en la que toda una tarde a base de café y Quake ha conseguido una acidez bastante molesta. "Si no estuvieran haciendo esto, la mayoría de ellos volvería



Puede que la plantilla de *Wolfenstein: ET* se aprecie en el diseño de *Quake Wars*, pero los vehículos GDF y stroggs no se parecen a nada que el género haya mostrado antes. Hay referencias a *Battlefield* y a *UT2004*, pero, en cuanto a funciones, la selección está llena de ideas nuevas.

¿SALTO A LA TELEVISIÓN?

Uno de los primeros apartados del currículum de Splash Damage es convertir la partida Deathmatch en un deporte televisado para clientes como Activision y BT. "Hemos creado algo llamado FPS Studio", explica Wedgwood, "donde, en vez de grabar el juego desde la perspectiva del jugador, lo grabas en el servidor y luego ves lo que te apetezca. Hemos puesto un montón de cámaras y un editor para Windows que te permiten fijar las reglas para seguir lo más interesante que estaba sucediendo". ¿Es probable que esta tecnología aparezca en algún canal de TV para espectadores de *Quake Wars online?*: "Tiene mucho potencial", concede, "pero no hemos empezado el desarrollo de ninguna clase de Quake Wars TV de momento".



a desempeñar su profesión anterior, en la que seguramente ganaría más dinero".

Los tres relojes de la pared –con la hora local, la de Activision en EE.UU. y la de id– son un símbolo que reúne a los empleados de las tres empresas, formando un cordón umbilical entre ellas que tal vez no se rompan nunca. A todos los efectos, este lugar constituye el estudio de id Software en Londres, y casi nadie de los que trabajan aquí se molestaría si se le cambiara el nombre de forma oficial. Splash Damage surgió de la semilla de Earthquakes, uno de los primeros clanes aficionados a *Quake* (el primero que apareció en Gran Bretaña, sostiene Wedgwood) que "jugaba sin parar, ocho partidas a la semana: cuatro para practicar, dos de torneo y dos amistosas". Después llegó la posibilidad de hacer mapas, los incipientes mod de Fortress (Q3F) para el *Quake III Arena* y los primeros intentos de poder ver las partidas *deathmatch* como si fueran una retransmisión televisiva precedieron el lanzamiento de *Return to Castle Wolfenstein* de Gray Matter, que permitió al equipo pasar a formar parte oficialmente de la extensa familia de id. Wedgwood cuenta cómo *Wolfenstein: Enemy Territory* logró evitar el limbo y llegó a convertirse en un fenómeno *online*: "Había dos elementos distintos que estaban desarrollando dos empresas diferentes. Una trabajaba el modo de un jugador y otra el multijugador. Pero ni Activision ni id tenían claro el futuro de un juego con pinta de minorista, de modo que se canceló el modo de un jugador. Ambas compañías pensaron que no se podía vender a la gente seis mapas como si fueran una extensión completa del juego, y también creían que era un error desperdiciar un material que los jugadores sabrían apreciar. De modo que, durante un tiempo, estuvimos trabajando en un título que sabíamos que no iba a ser un producto minorista".

"Pero ha proporcionado a la marca Wolfenstein y a Activision una base fiel de siete millones de jugadores que están contentos con el juego. Para cubrir costes no hace falta que casi todos compren *Quake Wars*: no somos un gran equipo ni de lejos. Activision nos ha respaldado siempre: no nos presionan y hasta han respetado nuestras ideas más atrevidas. El resultado es que la colaboración sigue siendo satisfactoria. No nos imaginamos trabajando con otro distribuidor, y desde luego no deseamos hacer dos títulos al mismo tiempo ni andar recorriendo tiendas".

El centro de aquel primer *Enemy Territory* consistía en un modelo multijugador basado en equipo que suponía un paso más allá de las colaboraciones que ya había de los modos *Deathmatch* (combate todos contra todos) de equipo, CTF (*Capture The Flag* o captura de bandera), el emergente Assault o más tarde Onslaught (dos equipos luchan por el control del mapa). Sólo podías extraer el mayor logro de la descarga gratis si recurrías a la cooperación. Parte de esta idea ya aparecía esbozada en el documento que describía el modo multijugador de *Return to Castle Wolfenstein*, pero nunca se hizo realidad debido a las limitaciones de tiempo. ¿Tal vez equipo se ha beneficiado de una herencia similar (de *Quake 4*)?

"No, no, no... en absoluto", sostiene Wedgwood. "En *Wolfenstein: Enemy Territory*, Kevin Cloud y Robert Duffy no pudieron completar la lista de cosas que querían conseguir. Nosotros utilizamos ese listado inicial como base. Unos dos meses antes de terminar *Wolfenstein: Enemy Territory*, Kevin y yo empezamos a trabajar con ese concepto para introducir la mecánica de juego en el universo de *Quake*. Pero se trataba de un trabajo independiente del desarrollo que Raven estaba haciendo para *Quake 4*".

"PODRÍA PARECER QUE SIMPLEMENTE USAMOS EL MOTOR DE *DOOM3*, PERO, EN REALIDAD, DETRÁS HAY UN DESARROLLO TECNOLÓGICO DE DOS AÑOS

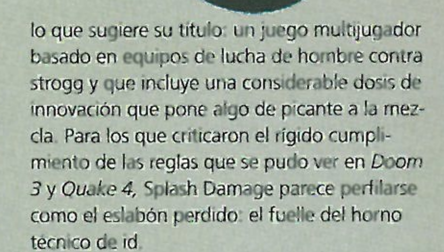
"Desde fuera podría parecer que simplemente estábamos usando el motor de *Doom 3* para hacer un juego nuevo, pero, en realidad, detrás del título hay dos años de desarrollo tecnológico. Hoy es razonable afirmar que se trata de un motor nuevo, uno independiente, con parte del sistema de polígonos que venía con *Doom 3*. En el aspecto artístico todo es original: no comparte ni texturas, ni modelos, ni entornos, ni elementos de interfaz de usuario, ni música, ni con *Doom* ni con *Quake*".

Wedgwood llama al nuevo juego *Quake Zero*. La acción se sitúa antes que en *Quake II*, en el invasivo comienzo de la guerra contra los strogg. Emplea cada uno de sus escenarios multijugador como un encuentro crucial; un ejemplo puede ser el asedio GDF (Global Defense Force) de una fábrica strogg contaminadora de agua, que se prepara en secreto para stroggificar a la población local. Pero esto no es ni *Quake Zero* ni *Quake Next*, sino más bien

Una preocupación de los desarrolladores de títulos multijugador es la cantidad de información que se transmite por las redes. Splash Damage lo ha solventado con una escala de "área de relevancia" que, como su motor gráfico, sólo maneja la información imprescindible.

Debajo: Las oficinas de Splash Damage en Bromley están empapeladas con imágenes de id, desde dibujos de arte a material de marketing o renders. Se trata, sin duda, de un estudio que trabaja en un juego, en un género y con una sola empresa, y lo poco común del planteamiento del equipo de Wedgwook (en la foto) presagia un buen final en el desarrollo de Quake Wars. El juego está entrando ahora en la fase alfa, aunque ya se están probando las batallas multijugador, para poder perfeccionarlas.

A la derecha: Cómo pasar de un dibujo a una realidad virtual con el mapeado de *Doom 3*. El motor ha sido criticado en el pasado por las texturas, pero aquí se ven los excelentes resultados. Se despedaza el modelo de 3DS Max (segunda imagen) y se pasa a la versión rudimentaria del juego (tercera imagen). El equipo recaptura los detalles originales con el mapa de texturas. La superior calidad de *Quake Wars* no se limita a los personajes; las carlingas de los vehículos tienen el mismo tratamiento.



lo que sugiere su título: un juego multijugador basado en equipos de lucha de hombre contra strogg y que incluye una considerable dosis de innovación que pone algo de picante a la mezcla. Para los que criticaron el rígido cumplimiento de las reglas que se pudo ver en *Doom 3* y *Quake 4*, Splash Damage parece perfilarse como el eslabón perdido: el fuelle del horno técnico de id.

Por su parte, Wedgwood es uno de esos pocos diseñadores capaz de sobrevivir a un género como éste. Para él, los obstáculos creativos y técnicos se convierten en oportunidades. Un rápido vistazo a sus planes para *Quake Wars* sirve para que cambie el concepto general sobre lo que el género puede conseguir. Por cierto, esa palabra ("género") le parece una expresión manida, y odia profundamente tener que utilizarla. Se trata de una persona para quien los procesos habituales de desarrollo, aunque sean eficientes, le resultan a menudo antipáticos, pues le llevan a callejones conceptuales sin salida que van contra su sensible inventiva. Por ejemplo, habla con reticencias de





EL OBJETIVO ES PODER VER, DE UN SOLO VISTAZO, EL ARMAMENTO, LA CATEGORÍA Y LA RAZA, ADEMÁS DE TODO EL INVENTARIO

un enfoque tipo "piedra, papel y tijeras" para equilibrar las categorías del equipo,. Es un principio de diseño adecuado para los dos títulos de *Enemy Territory* -un tipo de unidad siempre prevalecerá sobre otro, y será más débil que un tercer tipo-, pero para él resulta demasiado obvio y rudimentario.

Pero no te equivoques, el nuevo juego del estudio cogerá ese trozo de diseño tan trillado, que ya se ha visto en otros títulos del catálogo de id, y lo despedazará. Reavivará la fe obsesiva que caracteriza la relación de la empresa con los aficionados a sus juegos y, tal vez, podría reestablecer su orgullo en el universo del multijugador para PC. En todos los sentidos, es tan bueno como parece. Incluye numerosas normas (es preferible la recompensa al castigo, todo lo que se hace tiene una finalidad, deben equilibrarse la inmersión con el juego...) y, como consecuencia, debería tener pocos problemas para justificar la dirección que toma o los dispositivos que introduce. Al tiempo que desarrolla lo que Wedgwood describe como "la impredecible naturaleza de los humanos", comparte el concepto de lo que convierte al modo multijugador tan agradable como el de cualquier *Halo* o *Battlefield*, a partir de más de diez años de juego compulsivo con FPS (*First Person Shooter*): un mapa mental, si quieres, de su genoma completo.

El hecho de que Wedgwood decida mostrar un elemento que el juego ha heredado de títulos anteriores e incluso de juegos rivales es una muestra de su energía creativa. Los desarrolladores han decidido que los vehículos no sirvan exclusivamente para ir más rápido o tener más blindaje. Así, aunque el helicóptero-jet Anansi de las PGF y el Strogg Icarus Pack sean equivalentes, a la hora de pilotarlos notarás que cada uno tiene características propias. Los creadores del juego han optado por utilizar estabilizadores digitales para que el pilotaje de tales monstruos no precise el habitual acto de equilibrado, pero también cuentan con controles avanzados, para quienes quieran desafiar a rivales menos expertos con ascensos en vertical o maniobras en espiral. La diversidad procede de dentro afuera, y el aspecto de cada aparato coincide con las diferencias entre los dos bandos: el primero es multifuncional y táctico, y el segundo robusto y muy agresivo.

La decisión de introducir un HUD (*Head Up Display*) minimalista ha supuesto un aumento de la complejidad del detalle y las animaciones

FUNCIONAMIENTO DEL MOTOR

Los múltiples mecanismos de los vehículos del juego muestran el deseo de aportar a cualquier aspecto visual un significado esencial. Si, por ejemplo, el transporte de tropas Trojan Amphibious pierde alguna rueda, lo notarás en el movimiento, y se arrastrará cuando la suspensión se estropee. Por si fuera poco que un ingeniero pueda entonces reparar metódicamente cada parte averiada, tienes la alternativa de que un soldado con recursos logre llevarlo renqueando hasta el puente más cercano y lanzarlo al agua, donde, gracias a la propulsión auxiliar que esconde en su chasis, puede adoptar una nueva forma.

El Goliath Strogg –un cuadrúpedo mecánico que se mueve sin problemas por los valles y las colinas– funciona mucho mejor si lo manejan dos personas. La única forma de maniobrar el cañón gigante del torso cuando va una persona sola dirigiendo el inmenso cacharro es apoyando la pierna en el suelo.

del jugador. El objetivo es poder ver, de un solo vistazo, el armamento, la categoría y la raza de una unidad, además de todo el inventario. Los dos bandos están equilibrados pero son asimétricos –los humanos son militaristas, los stroggs animalistas–. Las unidades reflejan estos rasgos en gran parte de sus actitudes: un patrullero armado con un cuchillo, por ejemplo, se deslizará con los brazos listos para atacar, mientras que un soldado strogg adoptará más bien una amenazante pose similar a un lanzador de béisbol. Incluso se sugiere (aunque parece casi imposible, aunque el juego se encuentre aún en estado pre-alfa) que una vez que funcionen las estadísticas permanentes individuales, podrías deducir por las cicatrices del rostro del jugador que se acerca si es un buen momento para darte media vuelta y empezar a correr. Al analizar a los stroggs en particular, Wedgwood busca una analogía con *WarCraft III*. Deben ser, afirma, más el equivalente de los orcos o los elfos nocturnos que el de los zombies: serán inhumanos, pero cautivadores y carismáticos.

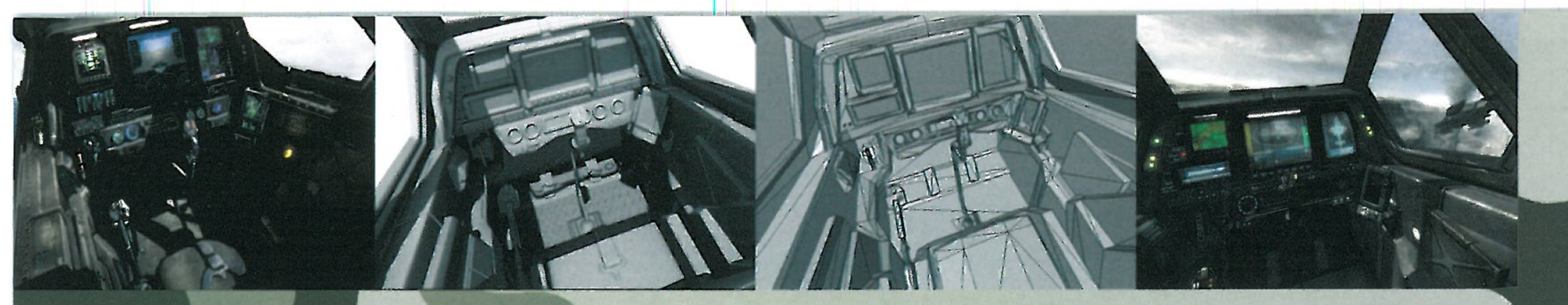
Si analizas con esta minuciosidad todo *Quake Wars*, tendrás una impresión de lo que ha conseguido. Es como si hubiera ido eliminando uno tras otros todos los problemas que han afectado a la serie en un momento u otro. Para lograr que disfruten tanto los profesionales como los aficionados, utiliza los momentos de pausa para centrar la retícula sin afectar al hecho de apuntar. Cuando el proyecto esté más avanzado, el estudio quiere que los jugadores compartan un mismo vehículo, y que los objetivos se elijan democráticamente, para evitar que los tiradores disparen a un objetivo lejano mientras el piloto persigue a otro objetivo. Los vehículos aparecerán bajo demanda, para evitar que los jugadores se queden sin ellos, aunque todavía está en estudio el uso de esta función. Y la lista de propuestas se amplía día tras día.

Pero el uso de toda esta tecnología (el diseño progresivo, la extensión de los entornos, las texturas ásperas y esa ecología ecléctica) basada en *Doom 3* ¿no es un poco como usar el motor de *GTA* para un juego *Fight Night*? ¿Logrará *Quake Wars* hacer callar a aquellos que, tomando el motor de *Doom 3* por una fábrica de nichos apretujados y mapas monótonos, y que sugieren que el dios de los gráficos modernos no puede cultivar su propio jardín? Y no al séptimo día, sino a la undécima hora, John Carmack creó la megatextura, y



PARO CARDÍACO INDUCIDO

La lista de armas, unidades y dispositivos disponibles en *Quake Wars* parece más un códice de *Warhammer 40,000* que una guía para un juego, con un detalle y un diseño encomiables. Si lanzas a los pies de un soldado GDF una Bio-Electric Pinch Bomb, le produce un paro cardíaco inmediato. Puedes dejar que se lo cargue o revivirlo con una stroggificación. Puedes dirigir el zombi que resulta de este proceso, al estilo Stubbs, a su propio territorio; lo único que lo diferenciará de cualquier otro soldado es que tendrá la cara paralizada. Un Strogg MediTek puede crear una semilla de un solo uso a partir de los cadáveres de los enemigos caídos mientras distribuye los suministros Stroyent (que combinan munición y salud).



PUNTOS DE CONVERGENCIA

***Wolfenstein: Enemy Territory* conseguía la sensación de logro colectivo al enviar grandes grupos de jugadores desde la vanguardia y a las brechas que se abren en el frente. Cada región del mapa de *Quake Wars* ofrece un punto sobre el que ambos equipos deben convergir, situado a menudo en un lugar estrecho, como un puente o un túnel. Las unidades deciden si atacar o no las posiciones enemigas cuando reciben la información de su situación. He aquí otra referencia a su predecesor espiritual: el juego no impone límites estrictos a las opciones del jugador, y permite unas tremendas luchas callejeras para aquellos que se inclinen por el modo de 64 jugadores.**

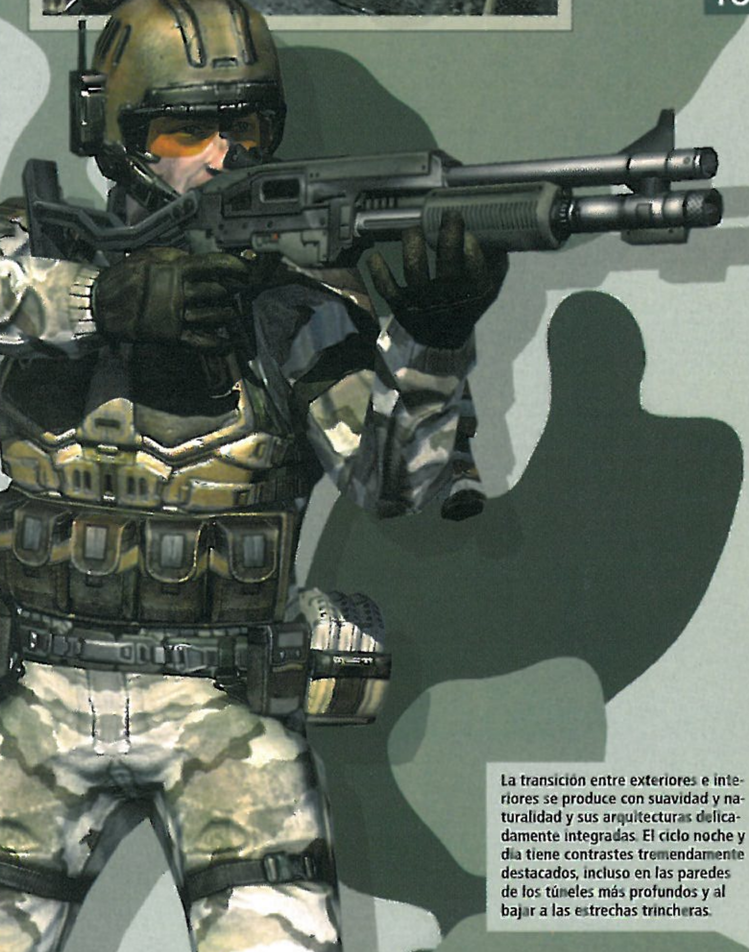
todo cuanto ves en *Quake Wars* se hizo posible: un renderizado de entornos que llega hasta el horizonte a base de fuerza bruta, un detalle del suelo con una resolución que nunca pierde calidad, la total ausencia de elementos repetidos, y pese a todo ello un rendimiento sólido. En una sola de imagen de 32.000x32.000 píxeles mapeada del paisaje geométrico, la megatextura pueden renderizarse por partes en vez de en una sola vez, reduciendo la necesidad de memoria a unos modestos 8 Mb de RAM de vídeo.

Para los aficionados al diseño, este nuevo motor esconde una sorpresa más, llamada distribución geométrica de texturas. Dicho de forma sencilla, automatiza el proceso de creación de texturas para los mapas extrapolando el aspecto de la megatextura en cualquier punto de la naturaleza de la geometría subyacente. Un terreno escarpado aparecerá dibujado como una roca, mientras que la textura de un terreno más llano se calculará de acuerdo con factores como la altura respecto del nivel del mar y la proximidad al agua. Luego, el diseñador puede añadir peculiaridades adicionales para crear la apariencia externa sobre ese esqueleto. Después de que *Doom 3* y, más recientemente, *Quake 4,* dieran motivos para quejarse a la minoría que más se hace oír, esto es lo que responde Wegwood a la pregunta de si se trata de una cuestión de ingenuidad en el disño o de si simplemente hay que quitarle el polvo para mostrar una cara nueva: "Creo que el proceso de desarrollo de juegos a menudo se basa en el avances mediante la reiteración más que en la innovación absoluta". Y añade: "Puedes hacer un juego sobre el feminismo francés del siglo XVI donde uses las notas musicales para destruir la prosa poética, y por eso mucha gente 'cree' que quiere. la repetición de lo que ha gustado suele funcionar muy bien, si se le añade una buena dosis de innovación. A la gente le suele gustar más eso que tener más de lo mismo, con secuelas calcadas del original, o que les ofrezcas una innovación absoluta. Por eso no existen campos de fútbol triangulares, ¿no? Si es genial tener dos equipos, ¿por qué no tres?... esa forma de pensar es la que está detrás de muchos de los juegos que se desarrollan, y, por supuesto, no los convierte en buenas ideas. En cambio, mejorar las reglas año tras años y hacerlas más competitivas si atrae al público.

"Como equipo de desarrolladores –indica Wedgwook–, colaboramos indefinidamente con id en el diseño. Quizá la razón por la que Quake Wars lo está haciendo bien es que ellos tienen mucha experiencia con la tecnología y con los procesos de toma de decisiones –en la dirección creativa y del diseño– mientras que nosotros aportamos esa inexperiencia atrevida que nos hace intentar cosas nuevas, a veces sin decírselo siquiera. Cuando empezamos a discutir un juego multijugador en exteriores con física para los vehículos, dijeron: 'Vale, esto es lo que necesitaremos'. Son un grupo de gente inteligente. Por lo que a mí respecta, no hay nadie tan bueno como John Carmack en programación gráfica. Tienen a algunos de los mejores programadores de física e inteligencia artificial, y todoterrenos como Robert Duffy. Hay muy pocos en la industria que puedan compararse con ellos".

"ID TIENE ALGUNOS DE LOS MEJORES PROGRAMADORES DE FÍSICA, DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y TODOTERRENO. MUY POCOS PUEDEN COMPARARSE CON ELLOS

La presentación del juego es tan rápida y la propuesta de Wedgwood tiene tal intensidad que es fácil dejarse arrastrar por su desprecio hacia los comentarios obvios y las preguntas genéricas. Vale, pues acabamos cuanto antes con las que quedan por hacerle: se espera que los requisitos técnicos para *Quake Wars* sean los mismos que para *Quake 4,* la idea es: "un PCque pueda con *Quake 4* puede con esto". Eso sí, esta frase hace pensar que para el rendimiento óptimo necesitarás algo un poco superior. No hay nada planeado (al menos en Splash Damage) sobre hacer una versión para la 360, pero nada garantiza que no la habrá en el futuro. De hecho, Wedgwo-



La transición entre exteriores e interiores se produce con suavidad y naturalidad y sus arquitecturas delicadamente integradas. El ciclo noche y día tiene contrastes tremendamente destacados, incluso en las paredes de los túneles más profundos y al bajar a las estrechas trincheras.

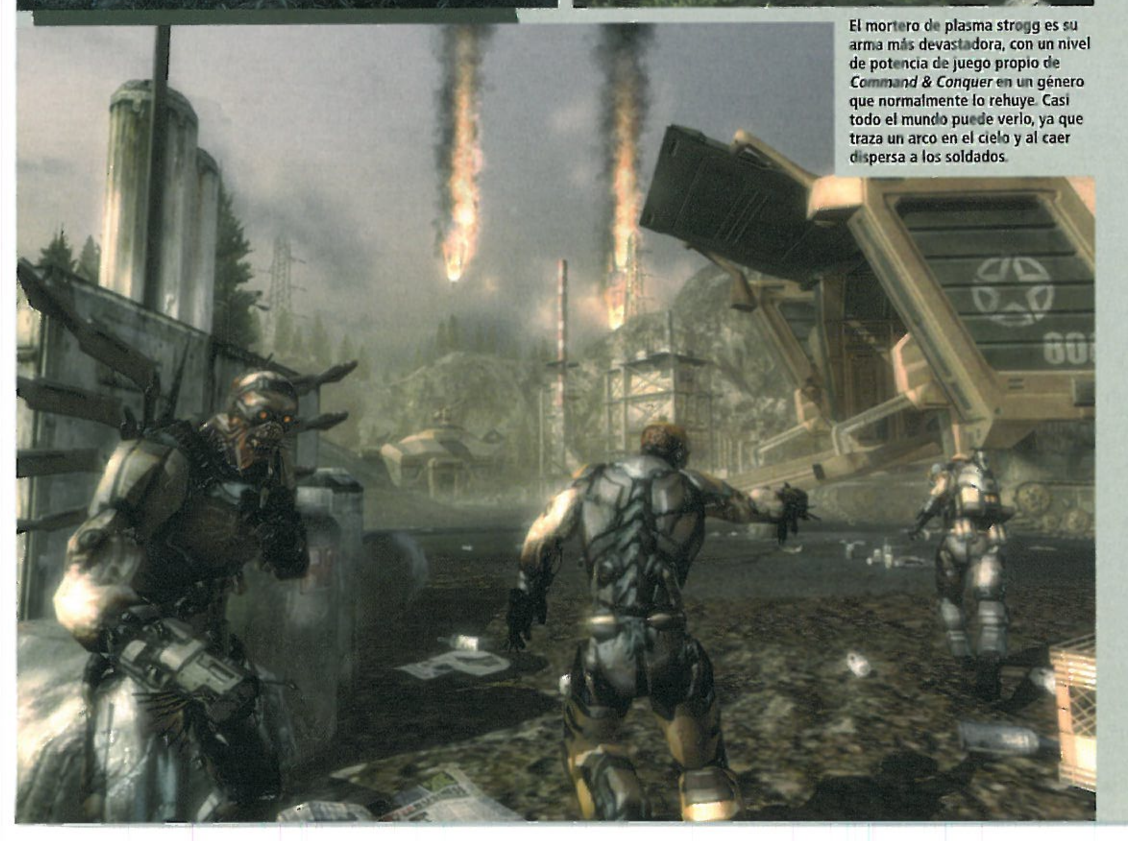




Esta secuencia muestra cómo se ha trabajado el detalle en los interiores de cabina, de intrincadas texturas y mapeado normal. Tal calidad gráfica debería ser factible en lo que parece una inevitable versión para 360.







El mortero de plasma strogg es su arma más devastadora, con un nivel de potencia de juego propio de *Command & Conquer* en un género que normalmente lo rehuye. Casi todo el mundo puede verlo, ya que traza un arco en el cielo y al caer dispersa a los soldados.

od reconoce que la 360 manejaría el motor nuevo de forma magnífica. La perspectiva de una versión compatible con Live habla por sí misma; sólo tienes que echar un vistazo a los pantallazos de estas páginas.

Ahora mismo los ojos del potente equipo de 24 personas se fijan en este juego y en su único formato. La filosofía de id (que Activision, en este caso, parece compartir) de sentarse y esperar que el proceso creativo siga su curso se hace evidente en los comentarios del tipo "podríamos eliminar esto", "aún estamos discutiendo esto" o "recuerda que no parecerá tan malo cuando esté terminado". Es de justicia decir que, ni siquiera en esta fase del desarrollo, nada de lo visto parece un petardo.

¿Habrá alguna parte para el modo de un sólo jugador? "No" es la respuesta inmediata. "Títulos como *Battlefield* han demostrado que está bien ser un juego multijugador completamente independiente, aunque *Quake Wars* inicialmente parezca ser un título para un sector muy determinado. A mucha gente aún le cuesta pensar en un juego multijugador que no sea una expansión, pero ese concepto está cambiando a marchas forzadas".

No en el caso de *Battlefield: Modern Combat*. Ante esta alegación, responde: "los desarrolladores siempre tienen la tentación de añadir el multijugador al un solo jugador, o viceversa. Pero, si te olvidas de esa función supuestamente imprescindible, puedes dedicarte a mejorar el producto y eso te permite tejer un juego mucho mejor".

Un ciclo comercial de dos años, que es la media de un título para PC multijugador de éxito, no puede causar mucho daño. "En absoluto", coincide. "Puedes trabajar tres años en un juego de un solo jugador y, al final, conseguir tres semanas de ventas, algo de eco en Internet, y enseguida desaparece y comienzas otro proyecto. *Enemy Territory* ha estado a la venta dos años y medio, tiempo en el que hemos tenido ocho millones de visitas a la *web* y 140.000 mensajes en nuestros foros. No puedes conseguir ese impacto con ningún juego monojugador. Cosas como QuakeCon han sido increíbles: ahora tenemos a gente que quiere que les firmemos sus camisetas.".

La intensidad es lo que hace tan excitante *Quake Wars* y el trabajo de su desarrollador. Como muestran estas páginas, no se trata de palabrería ni de promesas, sino de un bombardeo de ideas, mostradas en pantallas en las diferentes fases de realización. El único temor es que caiga algún martillo sobre el yunque de las fases de producción que quedan, y que, de algún modo, reduzcan las posibilidades del juego. Aunque incluso un *Quake Wars* a medio cocer seguiría siendo un placer.

EL ARTE DE

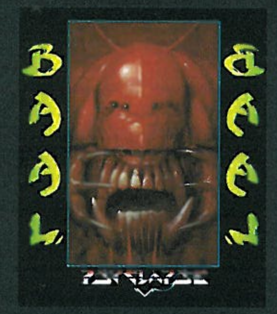
PSYGNOSYS

TAL VEZ NUNCA MÁS APAREZCA EN LA INDUSTRIA UNA EMPRESA PARECIDA, PERO ¿DÓNDE HA IDO A PARAR EL TALENTO QUE PSYGNOSIS COBIJÓ BAJO SUS ALAS?

Supongamos que la desesperación de la industria de los videojuegos ha alcanzado su momento álgido, las preocupaciones a vida o muerte de estas mentes creativas dignas de innumerables páginas que nos han hecho pensar. ¿Es la hora de la nostalgia? ¿Qué podemos aprender, por ejemplo, del recuerdo del distribuidor de Liverpool Psygnosis, aparte del hecho de que la industria era capaz de correr riesgos hace años frente al conservadurismo actual? Quizá hay que preguntarse más bien qué les enseñó a ellos la industria. Un grupo de desarrolladores que se consolidó gracias a la distribuidora durante sus años de formación brilla ahora en la vanguardia de la industria actual pese a los vientos contrarios que soplan. Alguien debe de haberles enseñado algo.

Si elimináramos a Psygnosis de la historia de los juegos e incluyéramos los trabajos posteriores de los talentos que trabajaron en ella, quedaría un gran agujero en la industria tal como la conocemos hoy. Exagerando un poco, se podría decir que no hubieran sido posibles sus descendientes directos – –Bizarre Creations, Creative Assembly, Traveller's Tales, Sony Studio Liverpool y Reflections– sino que tampoco habrían podido aparecer sus herederos indirectos, como Rockstar (que, sin duda, surgió a partir del éxito de *Grand Theft Auto* de DMA), Real Time Worlds (fundada por el jefe de DMA, David Jones), Big-Big (apadrinada más recientemente por el fundador de Psygnosis, *Ian Hetherington*) y, por supuesto, la propia Evolution de Hetherington. Si hablásemos de IP en lugar de mencionar compañías, los hechos hablarían por sí mismos.

Hetherington describe la filosofía de desarrollo de Psygnosis como "Potenciar el talento, exprimir el producto", y pocos de los que intervienen en este reportaje lo discutirían. "Todos vinieron a mí con una idea en mente", comenta, "una demo esbozada en un Amiga o un ST. **Martin Chudley** [que después fundaría Bizarre Creations], estaba haciendo *The Killing Game Show* cuando lo conocí. Para convertir ese juego en una propuesta comercial viable, le prestamos un disco duro de ST que le permitiera desarrollar el juego y poder enseñarlo. Entonces pudimos pasar a la fase de producción".



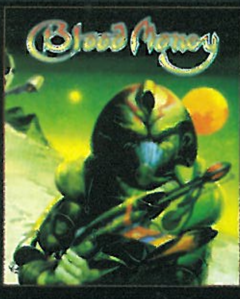








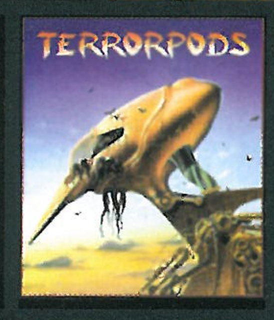


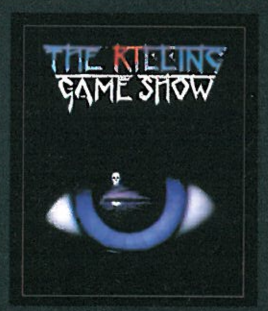


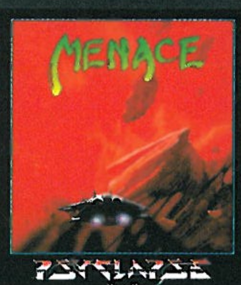


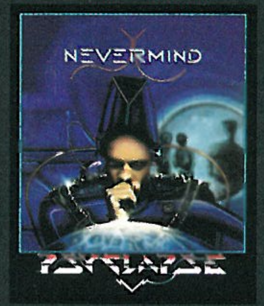




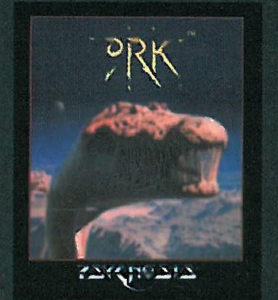






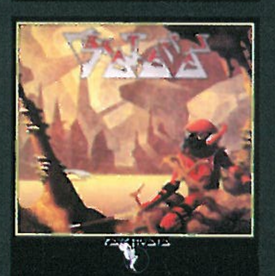






En la segunda mitad de los 80, cada título suponía una incursión diferente en el ámbito de la fantasía y la ciencia ficción; las cajas que Psygnosis presentaba al público antes de que aprecieran los Lemmings ofrecía un aspecto y una calidad que difícilmente podrían igualar los modernos distribuidores. Es curioso, pero la creatividad en el exterior reflejaba el diseño visual de los juegos que estaban en el interior. Muchos desarrolladores, harían suyo este sentimiento y este estilo.





"Trabajaba todo el desarrollo en una máquina", evoca Chudley, "ejecutando, compilando, parcheando y usando sólo disquetes. Así que Ian me proporcionó el disco duro para ayudarme a configurar un entorno de desarrollo, compilando en el ST para el Amiga. La velocidad del desarrollo se multiplicó por mil".

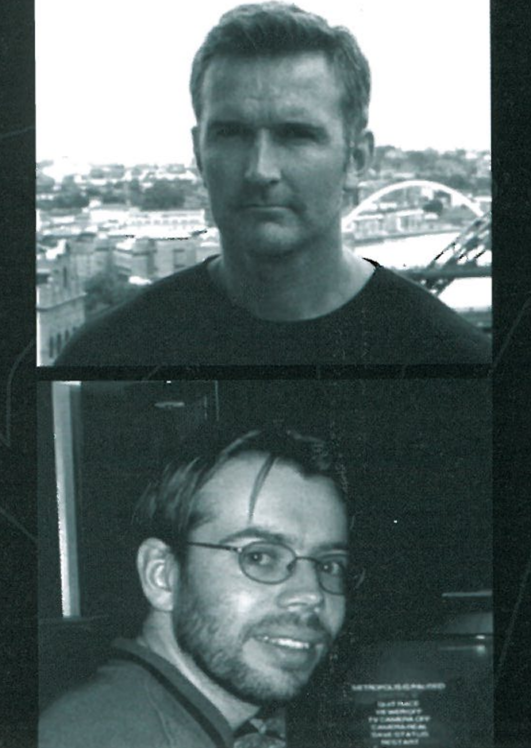
"La irrupción de Martin en el negocio", dice Hetherington, "fue porque vi que tenía algo, motivación en el trabajo, talento y mucho más, y darle el espacio necesario y el dinero para que no se preocupara por el pago del alquiler del mes siguiente era pedirle que se centrara sólo en fabricar un juego para la empresa".

El fundador de Reflections, **Martin Edmonson,** recuerda los primeros días: "Psygnosis era como una familia de desarrolladores; pequeña y muy unida. Cuando un nuevo desarrollador empezaba a trabajar en un juego, lo más normal era que trabajase en un segundo, y en un tercero, y se quedara. Les mostramos una demo muy básica de *Shadow of the Beast,* e Ian y la empresa decidieron apoyarla a muerte, a pesar de que el ST se vendía entonces cinco veces más que el Amiga. Me imaginaba a los distribuidores diciendo: "No, si está muy bien, pero ¿puedes darnos primero una versión para ST, por favor?".

La historia del fundador de Traveller's Tales, **Jon Burton,** es similar: "Cuando nos presentamos la primera vez en Psygnosis todo lo que teníamos era una demo básica de *Leander* con una criatura, un dragón. Ian, evidentemente, vio el potencial de lo que habíamos hecho y se ofreció a respaldar el proyecto. Nosotros dijimos que nos gustaría volver un mes más tarde para demostrar que podíamos hacer el juego tal y como pensábamos que debía ser. Que Ian pudiera ver las posibilidades del juego con una demo que tenía tan poco contenido demuestra su habilidad para ver el talento sólo con hablar con los desarrolladores y escuchar las ideas que tenían.

El diseñador original de *Wipeout,* **Nick Burcombe,** relata: "En 1987 fui invitado por Jonathan [Ellis, cofundador de Psygnosis] e Ian para hacer ser probador de juegos durante las vacaciones del instituto y ganarme un dinero. Pensé: '¿Pagan por jugar? ¿Están locos?' No me podía creer la suerte que había tenido. Conseguí un empleo permanente en 1989 como primer probador en plantilla de la compañía. Para ser sincero, no tenía ni idea de lo que significaba el empleo ni de qué se esperaba realmente de mí, me fui dando cuenta sobre la marcha. No tenía ninguna función fija, ni nadie a quien rendir cuentas ni, desde luego, algo tan serio como las hoy habituales TRCs [lista de revisión de requisitos técnicos]. La descripción de mi empleo era simple: 'Jugar con el juego hasta romperlo' y, con el limitado vocabulario técnico de un novato en la industria, tratar de describir dónde estaba el fallo.



De arriba abajo: Nick Burcombe, de SCEE Studio Liverpool; Jon Burton, fundador de Traveller's Tales; Ian Hetherington, cofundador de Evolution y BigBig; Martin Edmonson, cofundador de Reflections; y Martin Chudley, fundador de Bizarre Creations.

"Siempre con la intención de crear su propia IP, Psygnosis estimuló el talento y llevó al límite sus productos desde el primer día con *Brataccas*. La jugabilidad de los primeros juegos era cuestionable, pero por lo menos el dinero iba directamente a la compañía y no a los bolsillos de otra empresa. Esto permitió a Psygnosis seguir promoviendo la creación interna, y, más adelante, cuando los desarrolladores independientes empezaron a entregar superventas, la compañía los acogió lo mejor que pudo mientras continuó alimentando sus habilidades internas".

"Nunca sentí que tuviéramos prohibido hacer ningún tipo de producto... por suerte, hicimos de todo", dice Hetherington. "Cuando los desarrolladores tienen claro que tú piensas así y saben que les apoyas, es normal que atraigas a los mejores; tuvimos la suerte de conseguirlo".

Viendo la homogeneidad del catálogo de Psygnosis, sobre todo antes del éxito de *Lemmings*, es difícil creer que lo único que aportara a los desarrolladores fuera dinero, recursos y reconocimiento. La compañía debió ofrecer algo que se pudiese transmitir, una ética.

Esa fue su cualidad durante los años de formación, y como no era algo tangible, apenas podía percibirse, más bien, era una sensación que transmitía la empresa. Más allá del brillante embalaje y de su logo apenas legible, los valores distintivos de la marca eran un misterio, una niebla de excelencia técnica, guión lujoso (pese a ir pocas veces más allá del manual) y una calidad impredecible del diseño básico del juego. Pero para una compañía que trabajaba exclusivamente con su propio IP, como Hetherington explica, la primera preocupación de la época era la identidad: "La marca se confundía, la gente no sabía si era el juego, el distribuidor o el desarrollador. Lo que sí que estaba bajo nuestro control, al menos, era el embalaje, así que le buscamos un aire característico. Por supuesto hay que respaldar eso con el producto. El problema era cómo unificar y mantener el nivel deseado de calidad del producto con un surtido tan dispar de desarrolladores. Creo que nos convertimos en sinónimo de estudio guiado por la tecnología, y a veces nos guiamos demasiado por ella. Y luego también tuvimos suerte: todo el mundo tiene sus superproductos y sus productos malos".

El recuerdo de aquel catálogo inicial puede parecer un alivio frente a la ansiedad que se vive ahora por licenciar más y más, pero ya a finales de los años 80 una empresa que se dedicaba a crear en vez de a comprar sus ideas estaba cada vez en más desventaja.

"Cuando mirabas a Mirrorsoft o a Ocean Software [compañía que Burcombe acertadamente describe como 'recicladora de código y alteradora de gráficos para encajar con cualquier IP sobre la que pusiera sus manos']", explica Hetherton, "todos corrían riesgos: si compras la licencia adecuada y consigues un equipo de desarrollo medio decente, reduces el riesgo. Para las tiendas, en aquellos días, era una venta fácil decir que tenías *WWF* o *Robocop*. Desde luego, cada vez que vendíamos un producto, el contador del riesgo partía desde cero. Nadie tenía ni idea de cuál podía ser el siguiente producto de la línea de producción".

Sin embargo, cuando el perfil de la compañía se asentó, al menos desde un punto de vista vi-

"LA MARCA SE CONFUNDÍA. LO QUE SÍ QUE CONTROLÁBAMOS ERA EL EMBALAJE, ASÍ QUE LE BUSCAMOS UN AIRE CARACTERÍSTICO"

TEORÍA CUÁNTICA

Como ilustración del cambio en las actitudes que vivió Psygnosis, no hay más que ver la infausta secuela del pionero juego de carreras *Quantum Redshift* de Burcombe para Xbox. "Ver el batacazo de *QR2* nos abrió los ojos", admite, "cualquier idea romántica sobre triunfar –o incluso sobrevivir– como desarrollador 'pequeño pero eficiente en costes' se hizo añicos. Pensé que éramos una propuesta atractiva para un distribuidor si podíamos costar poco y proporcionar un producto a tiempo, pero eso no basta. Después de estar diez años aislados y seguros en Psygnosis/Sony, salimos, cogimos un par de títulos bajo nuestro cuidado y afrontamos una verdad muy sencilla: *Redshift* simplemente no vendió lo bastante, y no logró suficiente valor IP para garantizar una secuela. En la Psygnosis de los viejos tiempos, 350.000 unidades habrían bastado para sacar las copias de cristal de platino con incrustaciones de diamantes, pero evidentemente éste ya no era el caso".





Los representantes de Psygnosis en aquellos tiempos venderían más de 100 millones de copias. El tercero de la izquierda es Martin Edmonson, el quinto es el fundador de Creative Assembly, Tim Ansell, y el sexto es el fundador de Studio 33 (hoy parte de EA Northwest) John White. Luego viene Hetherington, y a su derecha está Russell Kay, fundador del desaparecido estudio Visual Science. El cuarto por la derecha es el creador de *Lemmings* y *GTA*, David Jones, presidente de Real Time Worlds.

sual, esa última preocupación se volvió menos acuciante. Sólo el embalaje lograba levantar gran expectativa, durante mucho tiempo se compró o encargó a artistas fantasiosos como Roger Dean, su hermano Martin y gente por el estilo, y el contenido interno a menudo correspondía con la imagen que se había ofrecido por fuera. ¿Fue una asimilación deliberada del estilo? "En realidad, en el caso de *Shadow of the Beast*", aduce Edmonson, "lo que sucedió es que yo era un gran admirador de la creación de Roger Dean. La razón de que nuestros juegos fueran tan parecidos al principio era que aspirábamos a conseguir buena calidad y estilo. En términos de diseño, Psygnosis dejó que todos crearan en libertad. No recuerdo ni una ocasión en que Ian, ni nadie, intentara imponernos una decisión sobre el diseño o el aspecto".

"Los desarrolladores verían la imagen que estaba por allí entrando y saliendo", supone Hetherinton. "Probablemente no sabían hacer nada mejor [que imitarla], ni nosotros tampoco. Pero si sus juegos adoptaron algo de sus características, estuvo bien, desde luego".

La creencia de Burcombe es que era inevitable la relación bidireccional entre el diseño visual del juego y el externo, y que cuando todo cambió para Psygnosis, lo hizo en el momento indicado: "Por suerte, la identidad y la marca de Psygnosis estaba muy bien asentada mucho tiempo antes de que se produjeran cambios en el aspecto artístico o en el embalaje. Pero, como indicador de lo importante que era la identidad del paquete, recuerdo las cartas de protesta cuando se cambió la cajas interior para los juegos a otra como de pizza de color marrón liso, con la funda exterior inferior y superior marcada. Un puñado de clientes se horrorizó, pero, desde el punto de vista de los costes, nos ahorró una fortuna. Esa decisión se tomó seguramente, y comprensiblemente, después de que *Lemmings* vendiera un millón de copias".

Y hay poco que añadir después de eso. Tras el lanzamiento, en 1991, el título se trasladó a más de 30 plataformas y se convirtió sin ningún esfuerzo en la conciencia colectiva del mundo del juego. En un instante, relegó a los títulos anteriores de Psygnosis de DMA Design –*Menace* y *Blood Money*– y, por primera vez, también la imagen de marca del distribuidor.

"Cuando Psygnosis produjo *Lemmings*, creo que se dio cuenta de que podían vender juegos basados más en el juego en sí que en la imagen", advierte Burton. "Aunque *Leander* encajaba bien en la era de Roger Dean, *Puggsy* nunca habría aparecido antes que *Lemmings*".

La identificación de los valores centrales de la compañía procede de observar ese cambio posterior a *Lemmings.* Tal vez se haya mitificado *a posteriori* cómo actuó Psygnosis en sus primeros pasos, pero el fervor cuando logró una cosecha abundante, con títulos como *Wiz 'n' Liz*, de Chudley, o el mencionado *Puggsy,* de Traveller's Tales, revela mucho de su perspicacia y oportunismo. Aunque aquella imagen inicial se mantuvo con una serie de lanzamientos a partir de 1991, el deseo de capitalizarlo en públicos como el de la recién lanzada Mega Drive fue evidente y funcionó muy bien en el aspecto comercial, y pronto se repitió en una escala aún mayor.

"Intentábamos aumentar la influencia de nuestros productos, y seguramente eso hizo de *Wipeout* lo mejor que jamás produjimos", dice Hetherington del juego que ayudó a galvanizar la PlayStation de Sony a ojos de los primeros compradores. "Dijimos: '¿Cómo llevamos esto al mercado mayoritario y salimos del segmento de adolescentes introvertidos para hacer que esté genial? Para mí fue el producto completo".

Cuando Psygnosis se convirtió en propiedad de Sony en 1993, su marca distintiva, reconocible por todos, tenía los días contados. Pero pasó cierto tiempo, subraya Chudley, antes de que las prácticas modernas del gigante japonés la borraran del todo: "Esa era todavía la filosofía de los 'buenos viejos tiempos', en que la confianza de Psygnosis en un desarrollador era más importante para ellos que los documentos de diseño, las previsiones de ingresos o los riesgos que se podían asumir. Por ejemplo, siendo un equipo de apenas cinco personas empezando a trabajar en PlayStation, nos ofrecieron un contrato de *F1* sólo debido a nuestra relación y mi pasión por las carreras de fórmula 1. ¿Puede alguien imaginarse que eso sucediera hoy?".

"CUANDO PSYGNOSIS PRODUJO *LEMMINGS*, SE DIO CUENTA DE QUE PODÍA VENDER JUEGOS BASADOS MÁS EN EL JUEGO QUE EN LA IMAGEN"

"Años después sentimos que llegaba el fin. Fue cuando oímos hablar de una gran entrega de coches BMW para "el nuevo estrato de gestores medios". La cultura estaba cambiando, y los desarrolladores ya no tenían contacto con Ian, sólo había un equipo de personas que creía que el desarrollo podía ser una fórmula "con números", algo con lo que muchos desarrolladores de Psygnosis no se identificaban".

Comparando la industria antes y después del cambio en el que él desempeñó un papel, Hetherington opina: "Había que dar a la gente libertad para que hiciera aquello en lo que eran buenos. Eso no es posible en una industria que rechaza el riesgo. Si analizas Real Time Worlds hoy, tienen ocho productores en su juego.Puedo aceptarlo como técnica procedimental–, pero ¿dónde está el valor añadido? El gran problema de los distribuidores hoy es que reducen el riesgo sin añadir valor. Desde esa premisa, la industria no va a ir a ninguna parte".

Por esa razón Psygnosis sugiere reminiscencias melancólicas y atrayentes. Pocos están más



"Al principio se llamó *Robodragon*", evoca Chudley de *The Killing Game Show*. "Me podía permitir enviar cinco disquetes: por suerte, uno de ellos fue a Psygnosis. Era al final del año fiscal, y yo era tan barato (pedía 800 euros al mes, pero sólo cobraba cada dos) que se pudieron permitir contar conmigo".

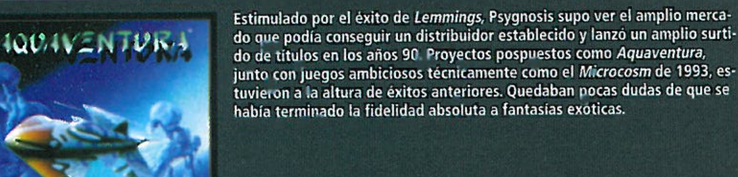
dotados hoy para destacar esa nostalgia en la industria actual que aquellos que vieron transformarse aquel modelo –al parecer idílico– del desarrollo de juegos en el goliat microgestionado actual. Hay que preguntar a esos pocos para saber si es insostenible la idea de una marca de distribuidor, por no mencionar la de un distribuidor sostenido por sus desarrolladores. "La sintonía entre el desarrollador y el consumidor se ha perdido", sostiene Hetherington. "Lo que hay ahora entre ellos es una esponja que absorbe el riesgo y crea un producto de mínimo común denominador, justo lo que esta industria no necesita. En ese escenario, el desarrollador no es más que fuerza de trabajo alquilable".

"Tengo la extraña impresión de que lo que Microsoft quería oír de nosotros era 'Grandes ideas, ningún problema, más de 60 personas y presupuestos gigantescos'", dice Burcombe de Curly Monsters, el estudio post-Psygnosis que creó el juego de carreras *Quantum Redshift* para Xbox y vio sus ideas hechas pedazos. "Pero, siendo realistas, no estábamos preparados. Sentí que éramos un poco como desarrolladores de la vieja escuela y que, aunque probáramos que teníamos razón (que un equipo de ocho personas podía hacer un juego respetando un calendario y un presupuesto en vez de un equipo de 30 personas de las que seis hacían el 90 por ciento del trabajo), daba igual. Tendríamos razón, pero no un plan de negocio serio para los siguientes cinco años. Quizá las relaciones tan próximas, tolerantes y pacientes que Psygnosis estableció con pequeños desarrolladores me hicieran esperar más lealtad cuando las cosas se pusieron feas. Supongo que quería creer que un distribuidor podía cuidarnos del mismo modo que Psygnosis había cuidado a tantos desarrolladores tiempo atrás. Pero, naturalmente, en los nuevos tiempos era imposible que un distribuidor actuase así... era demasiado personal".

"Cuando vas a Microsoft o a Sony con una propuesta nueva", critica Hetherington, "el proceso que atraviesas es espeluznante. Lo que quieres que te digan es: 'Te conocemos, confiamos en ti. Haznos un juego'. Eso no pasa, porque la pelota está en el tejado de Marketing, y esos no identifican esa clase de talento. Desde luego no confían en ti. Y acabas con un *Grand Theft Auto* diferente, aunque no demasiado".

Con el ejemplo de *Beyond Good & Evil*, ¿cree Hetherington que la falta de imagen de marca de un distribuidor como Psygnosis contribuye hoy al fracaso comercial de prometer nueva IP? "Sin duda es un factor. Si ningún distribuidor tiene un distintivo de marca y cada nuevo IP tiene fuerza cero al principio, le corresponde a ese distribuidor crearlo. El problema es que si lo enfocas desde las ventas, y elaboras un pronóstico, derivas el presupuesto a marketing y no tie-





Estimulado por el éxito de *Lemmings*, Psygnosis supo ver el amplio mercado que podía conseguir un distribuidor establecido y lanzó un amplio surtido de títulos en los años 90. Proyectos pospuestos como *Aquaventura*, junto con juegos ambiciosos técnicamente como el *Microcosm* de 1993, estuvieron a la altura de éxitos anteriores. Quedaban pocas dudas de que se había terminado la fidelidad absoluta a fantasías exóticas.



Psygnosis presenció el gradual declive de su imagen de marca cuando la compró Sony. Pese al característico futurismo de *Wipeout*, el catálogo de la compañía reflejaba tanto la naturaleza restrictiva de unas cajas estandarizadas como la necesidad de un IP más identificable y acogedor con el mercado. Poco después llegó la completa absorción en la estructura interna del estudio del fabricante y la conversión de sus operaciones en Reino Unido en SCEE Studios Liverpool, Camden, Stroud y Leeds.

nes en cuenta que se trata de un IP nuevo (que puede generar una franquicia o no), marketing no te da el dinero. Es una profecía que se cumple y hay un cementerio de juegos que han caído víctima de ella".

¿Es sostenible hoy un distribuidor del estilo de Psygnosis? "Sólo *online*", responde Hetherington. "La distribución se ha acomodado a lo que le han dado durante los últimos diez años. Para un IP nuevo que se convierta en una franquicia, que dé tres vueltas por cada ciclo de plataforma con descargas y todo eso, lo relevante es cuántos dólares de marketing atrae. Para un distribuidor, esa es una decisión muy difícil, y no son muy buenos en tomarla".

"Psygnosis creó todo partiendo de la nada", aclara Burcombe, "y eso es demasiado arriesgado hoy en día. Ya no es como en los viejos tiempos en que parecía que todos los juegos tenían la misma oportunidad de hacer dinero y todo el mundo distribuía todo, según su propia elección. Equivocarse ahora es demasiado caro".

"Actualmente, sólo un puñado de desarrolladores son lo bastante fuertes como para generar buenos IPs a largo plazo. Si tropiezas con un Valve o un Bungie, aprovecha mientras puedas. Pero recuerda: Bungie estaba desarrollando para Mac cuando Microsoft lo atrapó, así que hasta los mejores desarrolladores necesitan a veces asesoramiento para su negocio".

Pero Chudley ofrece una estimación más optimista, que da a los chicos de Redmond un halago inesperado (aunque no hay que olvidar es que *él* es responsable de uno de sus socios de desarrollo más apreciados). "En realidad, los principios que funcionaron tan bien en Psygnosis –adaptarse al desarrollador, proporcionarle el soporte que necesite, dejarlo tranquilo cuando es menester y trabajar para conseguir una verdadera unión y colaboración entre las empresas– de hecho siguen funcionando de manera adecuada hoy día. Eso es lo que hace que Microsoft sea un distribuidor tan bueno: que ha abrazado las filosofías clave que hicieron grande a Psygnosis. Sin embargo, el hecho de que se trabaje con acuerdos de desarrollo multimillonarios ha llevado al hecho de que se hayan acabado los días de ofrecer acuerdos a ojo, sin firmar el contrato hasta que el juego esté acabado –pero pagando mientras el proceso se está desarrollando– y de trabajar sobre la base de la confianza".

" LOS DÍAS DE TRABAJAR BASÁNDOSE EN LA CONFIANZA SE HAN TERMINADO DEBIDO A LOS ACUERDOS DE DESARROLLO MULTIMILLONARIOS

Cabe entonces preguntarse si queda algún resto de la forma de trabajar a la vieja usanza o de algún rasgo distintivo del distribuidor en el caso de Traveller's Tales? La opinión sobre el logo depende, desde luego, del gusto de cada uno, y el catálogo tiene sus momentos de alegre abandono creativo. Burton coincide en parte: "Acabamos de cambiar nuestro logo. No podemos pretender que tenemos imagen, pero cuando Giant hablaba a la prensa sobre *Lego Star Wars,* lo enfocaron de una forma muy de la antigua escuela. No había agenda, todo consistía en mostrar a la gente un juego genuinamente divertido, hacerles saber que existía. Y creo que la prensa reaccionó en apoyo del débil".

"Preferiría estar en un colectivo identificable como Psygnosis, pero somos un pez pequeño en el estanque y ahora mismo tiene mucho sentido asociarnos. La distribución es un negocio complejo y caro, y pronto todo será digital y tendremos que adaptarnos a eso y centrarnos más en ello. Los mejores ejemplos son Disney y Pixar. Disney dio la cara hasta que Pixar fue una marca reconocible. Mientras nos promocionamos junto con nuestros socios, nos beneficiamos".

¿Pero no es una tendencia actual de los distribuidores reducir las identidades de los estudios, sobre todo en las grandes empresas? "Existen razones comerciales para que los distribuidores quieran disminuir sus identidades y su importancia", cree Edmonson, "pero con los desarrolladores adecuados tiene mucho sentido promocionarlos. Nunca sentimos que Infogrames quisiera escondernos, pero, después de que les vendiera Reflections, la situación cambió".


Más allá de las guitarras sampleadas y los midi, la inclinación de *Shadow of the Beast II* por el rock progresivo trascendió su portada.

La influencia de Edmonson sobre Reflections fue en última instancia una víctima de esa venta (aunque, como ya informaba el número anterior de la revista, no le ha causado un gran daño económico) . Pero es difícil imaginarlo cayendo saliéndose del círculo, igual que es improbable que Chudley, Burcombe, Burton, Jones e incluso el fundador de Creative Assembly, Tim Ansell, renuncien de momento a sus reputadas trayectorias profesionales. ¿De verdad se puede atribuir ese instinto de supervivencia a Psygnosis?

"La razón de que hayan logrado el éxito", apunta Hetherington, "es que ponen gran atención en el detalle. Hay veces en la vida de un desarrollador cuando el distribuidor le dice: 'Vale, vale, todo eso es muy interesante, pero ahora dame el producto'. Lo cierto es que muchos de esos desarrolladores poseen una vena muy independiente. Si preguntas a sus directores, te hablarán de actitudes que espero que hayan aprendido en Psygnosis: estar orgulloso del producto, ser sensible a sus necesidades, e ir un poco más allá. Si miras *PGR3,* está claro que Martin Chudley estaba trabajando con una fecha tope, porque era un título de lanzamiento de una consola. Pero estoy seguro de dejó eso en segundo plano. De hecho, sé que lo hizo".

Por su parte, Chudley identifica una herencia más interpersonal. "Hemos intentado mantener la misma filosofía y actitud acogedora que hemos tenido durante más de 12 años, y creo que eso nos ayuda a mantenernos fuertes", dice. "Siempre sentimos que cuando los ideales de Ian de un entorno apasionado, cordial y unido fueron sustituidos por los 'corporativos', eso era el fin de la vieja Psygnosis. Desde luego, intentaremos impedir que eso nos suceda a nosotros".

"Yo me he quedado con la idea de dar importancia a la calidad visual", asevera Edmonson. "Todo lo demás ha cambiado tanto con los años que queda poco de las antiguas prácticas".

Burcombe está de acuerdo en que, espiritualmente, aún arden las viejas antorchas, pero no es fácil mantenerlas encendidas: "En aquellos días, los juegos los diseñaba sobre la marcha alguien del equipo o de fuera. El desarrollo era un asunto a medida e improvisado, con poca coordinación o gestión. El riesgo de fracaso o retraso era aceptable, porque cada dos años había un título que resultaba un gran éxito... y por 'gran éxito' quiero decir vender 50.000 unidades. Antes de los *Lemmings* celebrábamos por lo alto llegar a esa cantidad. Pero hoy la inversión y el riesgo son tan elevados que hay que gestionarlos con cuidado y controlarlos para que no derriben la pared y nos quedemos sin trabajo el año que viene. Para que esto suceda, todo ha tenido que madurar y estoy contento de que así haya sido; no quiero que el sustento de mi familia dependa de los riesgos que tomábamos entonces".

Igual que para Hetherington, la continuación de su catálogo ha revelado hasta ahora poco de esas fantásticas raíces creativas, aunque la actitud no se ha extinguido. Después de centrarse principalmente en títulos de simulación, el estudio Evolution ahora arroja una mayor similitud con la empresa anterior del cofundador Martin Kenwright, Digital Imagen Design. Burcombe asegura que el cambio está próximo: "Lo que ha pasado con Evolution es que ha dedicado cinco años a hacer *WRC*. Bajo las reglas del compromiso con el licenciatario y el distribuidor, eso es lo que teníamos que hacer. Así que es cuestión más de las circunstancias que de filosofía. No hemos alcanzado nuestro pleno potencial en los últimos cinco años pero, en parte, ha sido una decisión consciente. Queríamos asentar la empresa y lo hemos logrado. *MotorStorm,* si quieres, será el producto Psygnosis. Hemos vivido bajo una roca durante largo tiempo, pero hemos sobrevivido: ya verás de lo que es capaz la empresa".

PSY

El papel de Psygnosis cuando nació la PlayStation fue mayor que el de otros estudios independientes, como Hetherington relata con orgullo: "Cuando se concibió PlayStation, no se iba a lanzar en occidente. La cantidad de memoria que tenía significaba que era una máquina de cargar y funcionar, sin *streaming* ni uso real del CD. Si hubiera sido posible hacer un CD de 3 Mb, les habría parecido bien para Japón. Sus sistemas de desarrollo eran un jaleo: todo era un jaleo. Cuando compraron Psygnosis, PlayStation no era viable, y, si hubiéramos dependido de los japoneses para que nos eligiera como desarrolladores de la plataforma, no habría pasado nada. Psygnosis construyó los sistemas de desarrollo para el mercado europeo".



Si emerge un heredero espiritual de Psygnosis de forma de distribuidor o de lo que sea (¿tal vez podría ser Microsoft, como sugiere Chudley?), es improbable que los consumidores lo noten inmediatamente. Es probable que el embalaje más extravagante que encuentres en las estanterías de las tiendas durante los próximos años sea una lata decorada con un dibujo, y los proyectos de equipos pequeños no aparecerán en el futuro más cercano (más bien elegirán la incipiente vía *online)* y la permanencia de Roger Dean en el reino artístico de los videojuegos tiene poco porvenir. Pero deja que la manera en que han evolucionado las cosas sea a causa del optimismo entre los críticos y los aficionados nostálgicos, porque significa que quizá, sutilmente, haya entre nosotros ya alguna forma de herencia espiritual (esté inspirada directamente o no). Filosóficamente, al menos, hay vida todavía en el viejo pájaro.





Hetherington llevará al E3 2006 algo más que el título de lanzamiento de la PS3 *MotorStorm* (izquierda), que desarrolla Evolution. De los otros estudios que ha apadrinado tras Psygnosis, *Real Time Worlds* presentará *Crackdown* y APB (derecha), y BigBig llevará *Pursuit Force II.*

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Sistema de puntuación de **Edge**:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

Siguientes jugadas

World Of WarCraft



No se puede escapar de Azeroth. Incluso los que se aburren en el nivel 40, al final conseguirán el paraíso que sólo existe para los que perseveran y finalizan el juego.
PC, VIVENDI

Burnout Revenge



Los coches se abollan y los motores mejoran. Un brillante regreso a las "superautopistas de la información" supone logros tanto para el juego Live como para tu perfil de jugador.
360, EA

Project Zero 3: The Tormented



Los de Project Zero aplican de nuevo sus macabras artes sin mayor dificultad. Incluso a los más acostumbrados se les saldrá el corazón por la boca con sus sustos obvios, pero efectivos.
PS2, TECMO

Premios sin ceremonia

¿Cuándo un logro no es un logro?



Los logros de *Ridge Racer 6* valoran más jugar con creatividad que hacerlo durante muchas horas. Te pedirá forzar tu 360, ganar carreras sin utilizar ácido nitroso y tener el record en el *Pac-Man*. ¿Porqué otros juegos no se decidirán a compartir este enfoque tan imaginativo?

Entre los logros de *Ghost Recon: Advanced Warfighter* para la 360 está un premio por "compromiso", otorgado por disputar una partida en multijugador ocho horas seguidas. Aunque pueda ser la definición literal de su alias (y la mejor forma de contravenir los consejos de salud de los manuales de la mayoría de los juegos), utilizarlo como indicador de la dedicación de un jugador no sirve para nada.

Un vistazo rápido por los foros de *Ghost Recon* poco después de que saliese el juego amenaza con más de lo mismo: puedes conseguir los logros quedándote conectado toda la noche, irte a tu camita y levantarte con un premio en tu perfil, sin que te haya supuesto mayor esfuerzo que un pequeño aumento en el recibo de la luz. Hay muchas opciones similares que son cuestión de echar tiempo jugando para logros igual de laboriosos, que requieren más de 1.000 partidas de multijugador. ¿Qué sentido tiene?

Según el mismo J. Allard admite, los problemas podrían surgir cuando el sistema de logros se estabilizara, y los desarrolladores crearan una selección de logros para sus juegos. Pero la organización de dichos logros en la mayoría de los juegos está cayendo en la monotonía: supera todos los niveles *offline*, deshazte de las pruebas y pasa unas cuantas horas *online*, con las dificultades añadidas para que no sea demasiado fácil.

Su único éxito hasta ahora ha consistido en coaccionar al núcleo de jugadores (los más jugones de los jugones) para que no dejen escapar ni uno solo de los títulos de la 360 que sagan, tanto Live Arcade, como a precio normal. Por lo que parece que los juegos de deportes de la 360 están muy preocupados por ofrecer cantidades ingentes de puntos por muy poco tiempo de juego, ¿o es que quizá interesa a ciertos distribuidores dejarlo de esta manera, para garantizarse de este modo aunque sólo sea una pequeña (pero segura) facturación de ventas?

Hoy día no se explota lo suficiente el potencial atractivo del sistema de puntos, y sólo unos pocos juegos (como el *Ridge Racer 6* y el *Dead or Alive 4)* se desmarcan de las pautas marcadas. El sistema necesita de una profunda reflexión para atraer a un público más allá de los obsesivos de un día y los que compiten por completarlo todo. ¿O es que quizá nunca se planteó que fuera algo más?



TOMB RAIDER: LEGEND

FORMATO: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS2, XBOX Y PSP **PRECIO:** 44,90€ (PC) 59,90€ (PS2 Y XBOX) 69,90€ (360) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **DISTRIBUIDORA:** PROEIN **PRODUCTORA:** EIDOS **ESTUDIO:** CRYSTAL DYNAMICS









***Legend* en la Xbox es una experiencia visual completísima, forzando al límite el *hardware* de la consola de Microsoft para mostrar detalles impresionantes. Cabe preguntarse si el brillo de la alta definición no ha cegado al tratamiento de las delicadas texturas.**

Tomb Raider se convirtió en un sufijo propiedad de Lara Croft después de su debut en Hollywood. Pero a quien deberíamos dar las gracias es al penúltimo título *Tomb Raider: The Angel of Darkness,* por conseguir defenestrar casi por completo la serie con su paupérrimo nivel. Gracias a él, Crystal Dynamics –creadores de *Legacy of Kain: Soul Reaver*–, una desarrolladora versada en el arte de unir en un mismo título malabares, espectáculo, melodrama y acción en tercera persona, tomó las riendas, consiguiendo sobrepasar el objetivo principal de Eidos: modernizar este icono caído. El público ha respaldado el trabajo convirtiéndola en número uno de ventas en España.

Apreciar o no la transformación depende de lo que te atraiga. Si esperas una exploración que te adentre cada vez más en lo desconocido sin que, aparentemente, haya posibilidad de escapar, acabarás decepcionado. Los largos y atmosféricos niveles de *Legend* tienen un toque polifacético que une diseño, conducción de la historia, retos y, cómo no, búsqueda de tesoros. El escapismo se aprecia en forma de destellos más que como algo continuado; memorables momentos se suceden en rápida sucesión.

Es un juego corto; que se puede completar fácilmente en menos de seis horas si descifras bien los puzzles, que pueden provocarte algún imprevisto; pero en general se puede considerar un título bastante sencillo.

La dirección artística es sobresaliente excepto por un detalle; los entornos no son



exclusivamente subterráneos, cosa que ya no sorprende pero sí le confiere un mensaje recurrente de abandono que le da fuerza. Entre ellos, una instalación inspirada en Expediente X repleta de experimentos soviéticos, el lugar donde tuvo lugar un accidente, olvidado y que alberga en su interior un extraño templo maltratado por la lluvia y el óxido. Con sus fallos, sí, pero tiene dos o tres veces más intriga de la que puede encontrarse en otros títulos que duran el doble. La conducción narrativa puede estar sin pulir, pero contiene historias interesantes en el guión, muy centrado en el entorno, lo que garantiza un regreso de Lara entretenido.

Antes de la llegada de *Legend,* cabía preguntarse por qué los jugadores deberían tener en cuenta a Lara Croft. la respuesta es que no importa el aspecto que tenga Lara, sino en la clase de aventurera que es. El cariño hacia el personaje entra a través del mando mas que por los ojos y se siente en las manos más que en los pantalones. Sí, sus medidas siguen en la perfección irreal que siempre han tenido –con curvas todavía más vertiginosas-, y su voz es dulce (todo el juego está doblado al español). A pesar de ello, la clave es sin duda el tándem formado por el interfaz de control y su movimiento. Es tentador decir que la mecánica de *Tomb Raider: Legend* tiene mucho de Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo, pero su sistema es producto de combinar una herencia pasada, por todos conocida, con la considerable innovación de Crystal Dynamics.

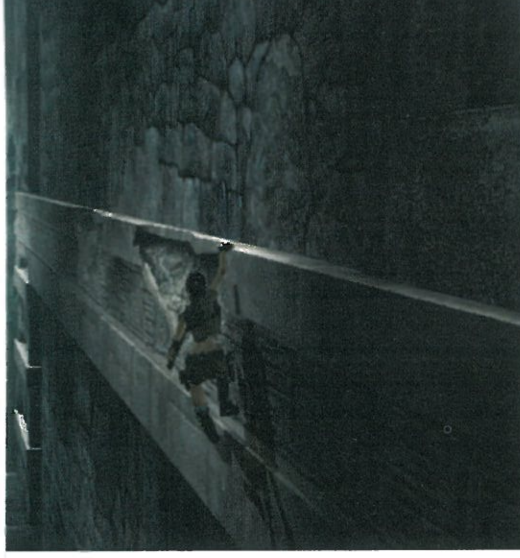
No importa el aspecto que tenga Lara, sino la clase de aventurera que es. El personaje entra más por el mando que por los ojos

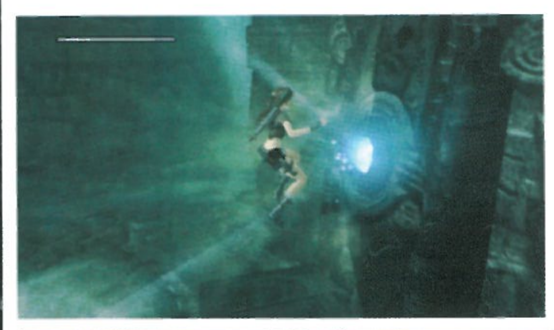
Con suficiente práctica puedes saltar, rodar, rebotar, dar volteretas o deslizarte por las más diversas zonas sin miedo a equivocarte, lo que es de agradecer. Si Lara sobrepasa un borde y cae, se agarrará a él. Esto te da opción a corregir y rápidamente indicarle que se mantenga agarrada. Pulsar repetidamente



Lucharás más a menudo de lo que les gusta a los puristas, pero es llevadero gracias a un control sencillo y unos enemigos débiles.







Una vez te das cuenta que la mayoría de los puzzles que Crystal Dynamics ha introducido en las cámaras de *Legends* emplea una física completamente realista, podrás resolverlos pensando en su mecanismo. Tienen la suficiente imaginación como para que te gusten, pero es difícil que acabes atascado en alguno de ellos.



Cosas como esta vista ganan nuestros corazones si se implementan correctamente. Una lástima que la misión de Lara en Tokyo se haya planteado con una duración tan corta.





Las persecuciones en moto sirven como prolegómeno de los tradicionales niveles de exploración. Estos momentos de conducción son inofensivos y divertidos en su mayoría, pero durante los time trials se convierten en molestos.



Eliminado el sistema de rejilla de *The Angel of Darkness* y enterrado junto a éste, ahora mover los bloques es más dinámico y libre.

los botones hace que la mayoría de las acciones se aceleren, solventando por fin todas las quejas respecto a la monotonía y lentitud de los movimientos cautelosos.

Los puzzles complementan el desafío gimnástico. pero son mejores por la tecnología subyacente que por el diseño. Mucho de lo que verás y todo lo que toques en Legend está manejado por un experto motor físico que aporta coherencia al comportamiento de los objetos. El nuevo movimiento implementado para el descenso es un añadido más que una novedad en sí, pero permite interactuar con una gran variedad de elementos, al igual que el gancho magnético.

El combate no alcanza este grado de refinamiento, pero es eficiente. Apuntar, disparar, correr y esquivar son acciones que pocas veces se combinan de forma tan sencilla como en este juego. Igual fortuna tiene la integración de los objetos destructibles del escenario en los tiroteos. Sin embargo, con frecuencia y de forma aleatoria aparecen molestos fallos del *bullet time*. A los enfrentamientos contra los jefes finales les falta chispa; los patrones de movimiento están desaprovechados, y aunque las escenas interactivas –Quick Time Events– dan variedad, hubiera sido mejor no repetir siempre las mismas combinaciones de botones.

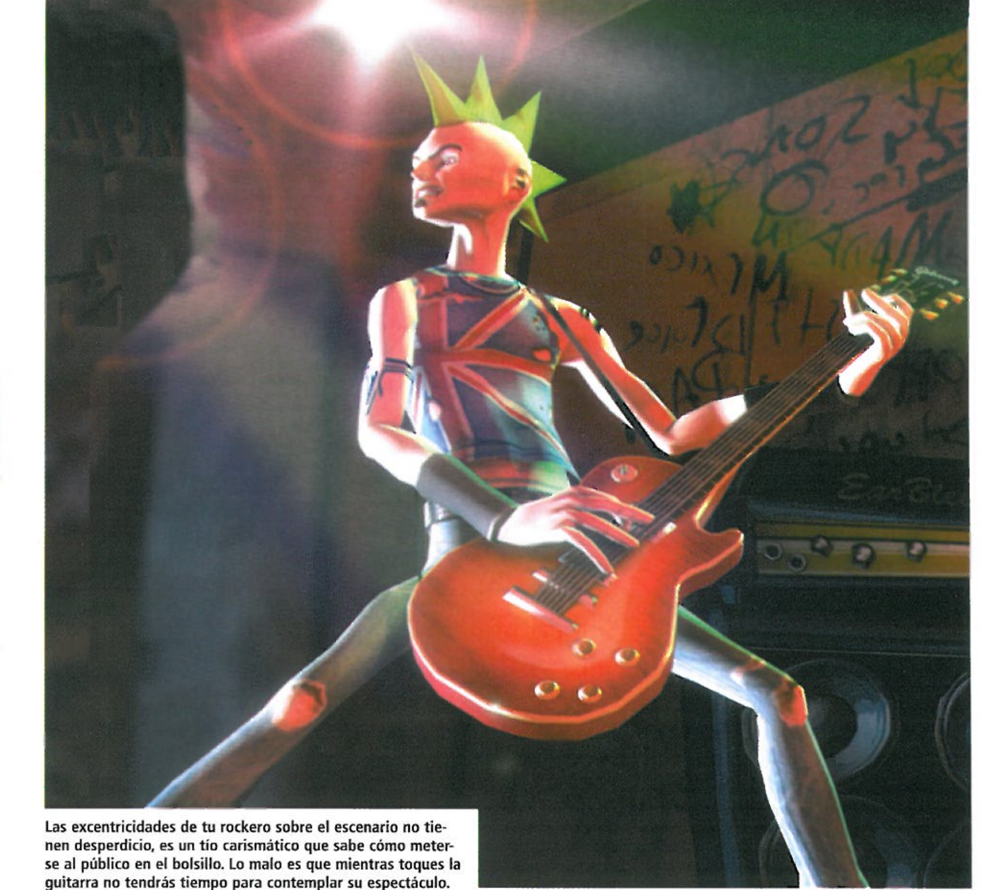
Sugerir que este *Tomb Raider* es 'aprendiz de todo y maestro de nada' sería ser injusto con el trabajo, artesano en muchos puntos, de Crystal Dynamics, al igual que con Lara misma, recreada con animaciones muy artísticas, tan elegantes como para convertirla en uno de los personajes mejor plasmados de la industria. La tecnología actual ha desempeñado un importante papel al permitir un uso casi exclusivo de la alta resolución, apreciable en sus texturas, que merecen el elogio más sincero. Pero pronto podrás ver por qué puede tal reclamo visual sin pasar factura al conjunto, porque *Legend* cubre con garantías la mayoría de puntos básicos indispensables a nivel jugable. Ha sacrificado una buena parte de la pureza que para muchos hizo a *Tomb Raider* memorable con el fin de equilibrar el resultado final.

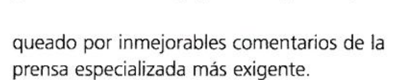
Algunos podrán discutir sobre qué podría haberse añadido en esta nueva entrega de la serie *Tomb Raider,* pero lo realmente importante es que en el desarrollo de *Legend* se tomó una decisión muy drástica, tan dura que el título ha establecido un sólido nuevo registro a la altura de los más grandes capítulos aparecidos hasta ahora. **[8]**

Mansión Imposible



Es difícil decir si la maravillosamente renderizada residencia Croft, que puedes explorar desde el inicio del juego, se ha añadido como un contenido extra. Allí consigues artefactos difíciles de encontrar en la aventura. Pero, más allá de ser el hogar de Lara, no tiene cabida en la historia. Tiene tres propósitos: entrenarte en el control, volver a sentar las bases del personaje de Lara y ofrecer un lugar divertido al que ir una vez completado el juego. El gimnasio es el lugar más destacado, con todo tipo de instalaciones; barras, aparatos de escalada y algún que otro puzzle. Hay algo más en esta mansión que un cierto aire a *Resident Evil;* ofrece una ingente cantidad de extras para desbloquear, como mejoras para la pistola y nuevos trajes.



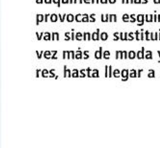

Las excentricidades de tu rockero sobre el escenario no tienen desperdicio, es un tío carismático que sabe cómo meterse al público en el bolsillo. Lo malo es que mientras toques la guitarra no tendrás tiempo para contemplar su espectáculo.



GUITAR HERO

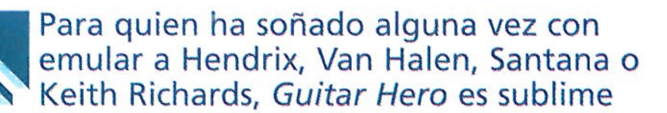
FORMATO: PS2 **PRECIO:** 79,95€ **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
DISTRIBUIDORA: VIRGIN PLAY **PRODUCTORA:** RED OCTANE
ESTUDIO: HARMONYX




Empiezas, tan real como la vida misma, tocando en los peores garitos. Según vas adquiriendo más destreza (y si no te provocas un esguince de dedo) los antros van siendo sustituidos por locales cada vez más de moda y con más espectadores, hasta llegar a ser un ídolo de masas.

Si hay algún estudio que maneja la fusión entre música y videojuegos con igual maestría que el genio electrónico Tetsuya Mizuguchi, ese es Harmonyx. Tras el reconocimiento de la crítica conseguido en *Frequency* y *Amplitude* y la colaboración con Konami en la serie *Karaoke Revolution,* su siguiente propuesta es convertir al jugador en un enérgico e irreverente guitarrista de un grupo de Rock.

Al igual que un *tour* costa a costa de los Rolling Stones, el juego ha llegado a Europa tras haber completado su circuito americano, con seis meses de retraso y cuando ya se ha anunciado una segunda parte –presentada en el E3 de Los Angeles– además de planes



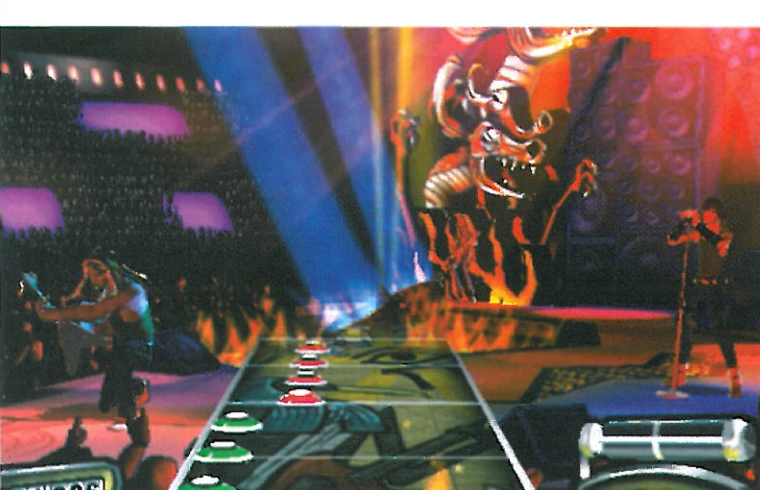
Para quien ha soñado alguna vez con emular a Hendrix, Van Halen, Santana o Keith Richards, *Guitar Hero* es sublime

para futuras ediciones especiales dedicadas al Country y al Heavy Metal. Afortunadamente, la experiencia *yankee* ha servido para que a *Guitar Hero* se le preste la atención debida en el viejo continente; a nadie le pasa inadvertido un título que ha cosechado doce de los galardones más prestigiosos que otorga esta industria y que, además, viene flanqueado por inmejorables comentarios de la prensa especializada más exigente.

Harmonyx ha logrado el objetivo de trasladar todo el aura que rodea al carismático mundo del rock & roll a un videojuego. Desde los menús, inspirados en los pósters previos a una actuación, a los estereotipos que representan los ocho desenfadados protagonistas -de lo heavy a lo punk e incluso al estilo Lenny Kravitz- pasando por recintos, público, vestuario o listado de canciones . En el modo Carrera, el principal de *Guitar Hero,* el héroe estará acompañado por su banda; cantante, batería y un bajo. Comenzando como un talento anónimo, el grupo tocará primero en los garitos más decadentes, garajes o locales de mala muerte hasta labrarse un nombre y, a base de éxito, dar el salto a escenarios más ambiciosos como auditorios, salas de moda e incluso estadios de fútbol rebosantes de incondicionales.

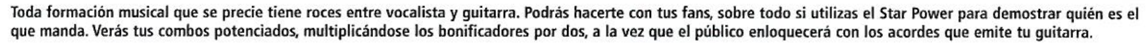
Una vez en plena actuación, y si consigues hacer despegar al público con el tema, tu guitarrista comenzará a entrear en trance con el frenesí de sus fieles y llegará a un estado de enajenación virtuosa, siempre y cuando respondas con las pulsaciones correctas desde el mando especial. Se le denomina Star Power y, como dice uno de los consejos del mismo juego, es ideal para evitar que el vocalista monopolice la atención de la masa, además de ayudar a sumar puntos mediante combos.

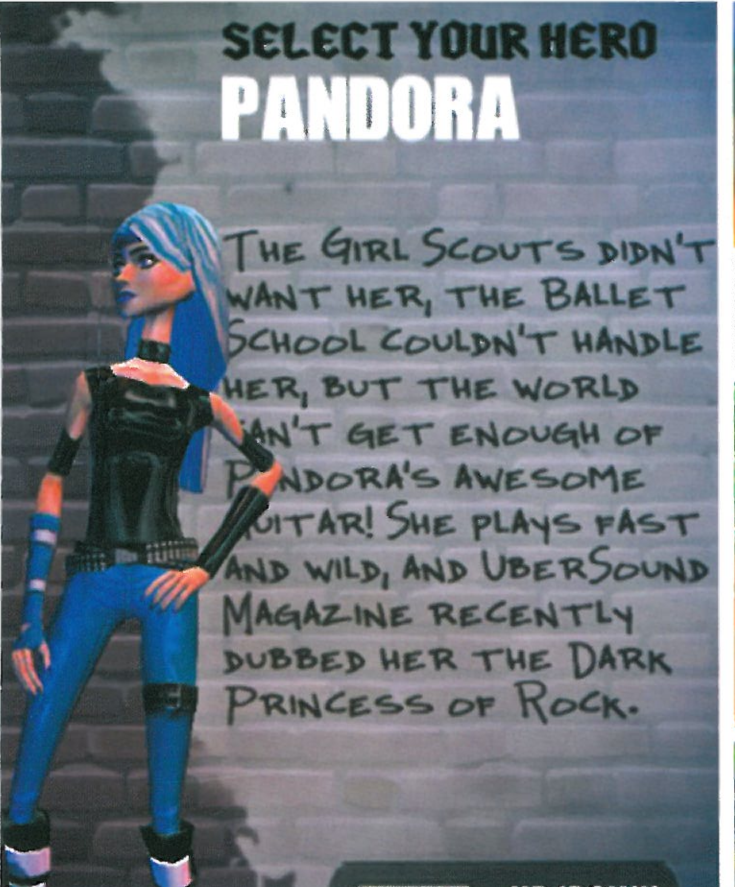
Para cualquiera que alguna vez haya soñado con emular a Jimi Hendrix, Van Halen, Santana o Keith Richards, la experiencia de *Guitar Hero* es sublime. La interacción de la música con las notas de la guitarra resulta sorprendente y los movimientos avanzados, que requerirán un poco de práctica, serán suficientes para llenar tus aspiraciones metiéndote en el papel de esos míticos guitarristas. Pero que este atractivo no te aparte de la realidad; *Guitar Hero* es un juego difícil, que exige un nivel alto de reflejos y coordinación de movimientos. Con la dificultad en principiante, está presente la sensación de control y satisfacción –también un inevitable dolor de dedos-, pero lidiar en experto puede resultar desesperante. Ver cómo se desliza por la pantalla un auténtico aluvión de indicadores y cómo sumas impotente fallo tras fallo, desafinando y dejando al cantante sin acompañamiento de cuerda, es algo desalentador. El modo principal suminis-





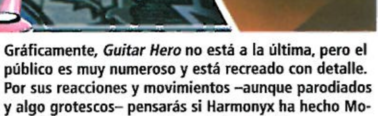



Toda formación musical que se precie tiene roces entre vocalista y guitarra. Podrás hacerte con tus fans, sobre todo si utilizas el Star Power para demostrar quién es el que manda. Verás tus combos potenciados, multiplicándose los bonificadores por dos, a la vez que el público enloquecerá con los acordes que emite tu guitarra.



La fama cuesta, y aquí vas a empezar a pagar. Los periódicos y revistas de crítica musical seguirán de cerca tu trayectoria profesional. Si triunfas, acapararás todas las portadas.




Gráficamente, *Guitar Hero* no está a la última, pero el público es muy numeroso y está recreado con detalle. Por sus reacciones y movimientos –aunque parodiados y algo grotescos– pensarás si Harmonyx ha hecho Motion Capture en un concierto de Aerosmith.



tra entretenimiento durante un buen periodo de tiempo. Conforme vayas adquiriendo destreza y velocidad en el manejo de los botones del traste, podrás utilizar técnicas avanzadas, inaccesibles para un novato: tocar notas simultáneamente, coros o combinaciones al ritmo de la música. Si tienes especial predilección por alguno de los temas incluídos–que, por desgracia, no son versiones originales, sino temas versionados- puedes tocar un solo en el modo correspondiente. La joya de la corona es la Batalla a dos jugadores; un enfrentamiento de guitarristas donde sólo hay rock puro y duro. El único inconveniente es la necesidad –y también el lujo– de tener dos guitarras. Por tocar acertadamente en cualquiera de los modos, además de darte la portada en periódicos y revistas, se te recompensará en metálico –excepto en el modo novato, donde los logros no cuentan-. El efectivo lo podrás gastar en una tienda de estilo gótico en extras de la más diversa índole: nuevas guitarras, formas para personalizarlas, canciones, vídeos, información inédita y personajes.

Y es que la mecánica de *Guitar Hero* no dista mucho de la de un *Dance Dance Revolution.* Se trata de seguir el ritmo de una canción pulsando una de las cinco teclas que el controlador especial en forma de guitarra incluye en el traste, a la vez que tocas la púa con forma de botón. Guiarán tu posición unos marcadores que se desplazan por la pantalla -como las flechas del DDR- y que se asocian mediante color y posición. Se trata de fallar lo menos posible y pulsar la tecla correspondiente en cada momento. De esta forma, la puntuación y la condición de tu público irán mejorando. Hacer que la gente se divierta atraerá sobre ti la envidiada gloria de todo rockero, pero si los errores son continuos, el público te abucheará y hará que te retires, ultrajado, del escenario.

El total de 46 canciones incluidas –30 iniciales más 16 extra- cuenta con artistas del nivel de Red Hot Chili Peppers, Queen, Ozzy Osbourne, Ramones, David Bowie, Bad Religion, Jimi Hendrix, Megadeth, Judas Priest, Deep Purple o Black Sabbath que no hacen más que engrandecer un título ya de por sí inmenso. Grupos y canciones fetiche de la época dorada del Rock a finales de los 80 que todavía logran introducir más al jugador en su personaje. Si encuentras los videojuegos musicales actuales demasiado pop, demasiado dance o simplemente, no te ves encima de una alfombra saltando al ritmo de las Sugarbabes que escucha tu novia, cálzate la guitarra eléctrica y no pierdas más el tiempo. Por su frescura, dinamismo, listado de canciones y básicamente, por la lograda interacción entre la música y el controlador, *Guitar Hero* es, de lejos, el título musical del año. **[8]**

Inseparable compañera



Aunque la idea no constituye una novedad –ya estaba presente en el *Guitar Freaks* de Konami- la réplica a escala de la Gibson eléctrica de *Guitar Hero* es uno de los mándos más cómodos que se han visto. Su acabado impecable alberga cinco botones distintos para tocar las notas, una púa, select, start y una palanca con la que cambiar de tono en notas sostenidas y absorber energía para ejecutar el Star Power. Además, incluye una correa para colgártela y pegatinas para personalizarla. A diferencia de este controlador –de modelo único– tu guitarrista virtual tendrá ocasión de cambiar de compañera entre un gran catálogo de Gibson reales, ya que la empresa cuenta con la licencia oficial del legendario fabricante americano. Las favoritas de Edge, la Flying V de Jimmy Hendrix y la White Explorer de James Hetfield, de Metallica.




El modo Batalla permite compartir la experiencia con alguien que iguale tu pasión por el Rock. Aunque se necesitan dos guitarras, dos jugadores de nivel medio enfrentándose ofrecen una escena espectacular, con rock puro y duro desprovisto de cualquier otro adorno, amén de lo bien que lo pasas.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

FORMATO: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC
PRECIO: 49,95€ (PC) 59,90€ (ED. COLECCIONISTA PC) 69,90€ (360) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUIDORA: 2K GAMES ESTUDIO: BETHESDA







Los habitantes de *Oblivion* siguen su propia rutina diaria, un avance que añade vida más allá que el típico NPC acartonado que normalmente se ve en cualquier RPG. Las rutinas en cuestión son difícilmente detectables, pero es sencillo sacar partido de ellas, especialmente mientras los personajes duermen y te cuelas en sus casas para robarles.

Hay que prestar atención a los grandes entornos pero también a los más minúsculos detalles. Esa es la filosofía de *Oblivion*. Un mundo de fantasía lo suficientemente gigantesco para dejar con un palmo de narices a *San Andreas* que recrea detalles con un celo milimétrico. Su antecesor, *Morrowind,* fue de los pocos juegos que aportó nuevas ideas más allá de restringir la libertad del jugador prefijando las acciones. Su armazón sigue todavía claramente visible en *Oblivion*.

Morrowind también compartía esa filosofía de pensar en dos niveles de detalle distintos, pero *Oblivion* ha conseguido rellenar el espacio de transición entre lo minucioso, fino o exquisito, y los vastos entornos. Y lo ha hecho con los valores tradicionales del videojuego: solidez, variedad e inmersión.

Los exteriores aparecían soberbios en las pantallas que la desarrolladora publicó antes del lanzamiento, pero de alguna manera han perdido consistencia. Aún así, este universo se compone de paisajes con detalladas texturas en alta resolución que florecen en toda su exhuberancia cuando el jugador las contempla de cerca. Hay gran cantidad de escenas preciosas con las que abstraerse mientras se recorren estos parajes, que ofrecen estampas tan emocionantes como una cálida puesta de sol en el horizonte o el cielo estrellado de una noche fría. Su belleza cuando se combinan con la aterciopelada variedad de la flora anestesia el dolor producido por las caídas de *framerate,* muy puntuales en 360 pero frecuentes en PC si tu equipo no está a la última. Bethesda ha elegido el mal menor a la hora de plasmar estos escenarios; una distancia de dibujado limitada a cambio de no eliminar elementos del entorno y evitar el *pop-up*.



Puedes comprar caballos, pero te entregarán uno al poco de comenzar la misión principal. No mejorarán los sedosos corceles vistos en *Shadow of the Colossus* o *Gun,* pero cumplen su cometido. Podrás galopar lo suficientemente rápido para que no te atrapen en campo descubierto.

El título sobresale especialmente en los interiores (en las casas de las ciudades, palacios, mazmorras, santuarios, tumbas, cavernas o en el plano de Oblivion mismo), con texturas nítidas, iluminadas, ricas en detalle y extremadamente bien ensambladas con el resto de elementos. Toda esta carga se percibe mejor utilizando la vista subjetiva, en contrapunto a la algo torpe perspectiva en tercera persona. Bethesda ha dado a su mundo una física convincente y casi hipnótica, acompañada por un magnífico diseño de los enemigos y enriquecido por un complejo audio. Da la sensación de que el motor que controla las reacciones físicas –Havok– puede incluso ir más allá de lo que demanda el jugador. A pesar de todos estos elogios, es un mundo que no es lo suficientemente robusto como para prevenir los fallos ocasionales de la AI y las reacciones antinaturales del sistema Ragdoll. Este último puede obligar a abortar la misión, volviendo al último punto de autoguardado.

Bethesda ha dado a su mundo una física casi hipnótica, acompañada de un magnífico diseño de los enemigos y con un complejo audio

Los tiempos de carga son aceptables en general, teniendo en cuenta el tamaño y el detalle de las secciones. Podemos dar un descanso a las cargas saltando fragmentos del guión, completamente hablado. Y aunque la extensión de los diálogos –en inglés con subtítulos en castellano– es inmensa, hay una evidente escasez de voces descubierta por el uso repetido de las frases.

El diseño de las misiones ha mejorado respecto a lo que *Morrowind* ofreció; diversidad dentro de una cantidad monstruosa de misiones. Muchas desembocan en momentos destacables, excelentes, pero no evitan que en un buen número de ocasiones no acabemos –por voluntad propia– inmersos dentro de una monotonía parecida a la de





El coliseo de la Ciudad Imperial es, esencialmente, el quinto gremio de *Oblivion;* una liga de gladiadores en la que puedes participar para ascender en el escalafón. Si decides apostar en otras batallas podrás disfrutar sentado en el imponente anfiteatro viendo cómo se baten a muerte los contendientes.







La Ciudad Imperial es, con diferencia, mejor que la Vivec de *Morrowind*. Su torre de oro blanco puede divisarse a millas de distancia, literalmente, desde cualquier lugar de la provincia Imperial.





Si ha habido un juego que haya puesto a prueba la robustez de Xbox 360, ese es *Oblivion*. En 40 horas de juego únicamente hubo un cuelgue. El uso periódico y discreto del autoguardado ayudó a limitar las pérdidas tras el cuelgue.

quien trabaja el campo, sólo para acumular experiencia y subir de nivel. Pero detrás de estas misiones existe una amplia historia, con una trama argumental de las más conmovedoras que podrás recordar.

Mira alrededor y presta atención; estás rodeado de situaciones en las que puedes intervenir, en las que interviene tu fuerza de voluntad, tanto en el acercamiento como en la ejecución. No existe el karma, sólo un universo mecánico dirigido completamente por las acciones del usuario. Pocas veces serás castigado por mostrarte inactivo, razón por la cual *Oblivion* tiene que ofrecerte tal cantidad de cosas que puedes hacer en cualquier momento.

Sigue siendo un claro descendiente de *Morrowind,* al que le encanta la parte de creación del personaje, donde para progresar es esencial subir de nivel y equiparse, pero *Oblivion* lo convierte en una experiencia mucho más suave. El bien presentado registro de misiones reemplaza al viejo diario de su antecesor. Los menús, limpios, y los accesos directos con el *pad* ayudan a mantener las cosas ordenadas, mientras el cursor del jugador informa con precisión sobre cosas como el sigilo o la ilegalidad de una acción.

Los minijuegos para aplicar habilidades como forzar cerraduras o la elocuencia pueden parecer confusos al principio, pero luego son útiles. Un aliado puede enfadarse de forma accidental a causa, por ejemplo, de un ataque mal dirigido; ríndete y te perdonará. El combate cuerpo a cuerpo es potente, aunque puede transmitir poco ritmo, algo que, junto a los muros invisibles que rodean las fronteras de Cyrodiil, defrauda un poco.

La mejor raza para elegir es un ladrón, ya que permite exprimirle el jugo a este mundo virtual y sus habitantes. El juego permite también experimentar aspectos que están fuera de la raza elegida. Una vez traspasado este punto, es difícil alejarse de *Oblivion,* a pesar de los fallos y las incoherencias en las normas (puedes robar, allanar propiedades o asesinar sin dejar pruebas, pero la mayoría de los delitos se detectan al instante).

Gustará tanto a aquellos que disfrutan con los pequeños detalles como a los que atraviesan los paisajes sin prestar atención. Jugado con cuidado y tolerancia –indispensables– es imbatiblemente absorbente, y una vez entres en su mundo, tendrás problemas para abandonarlo. Se acerca unos pasos más a la utopía del RPG que Bethesda intentó conseguir con *Morrowind,* pero todavía no la ha alcanzado. **[8]**

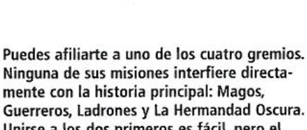
Puerta abierta al infierno





El entorno más impactante de *Oblivion* es este mundo paralelo que menciona el título del juego; un horizonte infernal de cielos sangrientos, construcciones retorcidas y una vida vegetal muy agresiva. Es un mundo que impacta en el jugador con un amplio repertorio de peligros y enemigos dispersos por doquier, en el camino hacia la torre central existente en cada uno de los planos. De cada torre emana un haz de energía alimentado por una piedra mágica que el jugador deberá retirar para inutilizarla. El viaje hasta ese mecanismo con el objeto de sellar el plano está repleto de malévolos pasillos que bien parecen sacados del submundo de *Silent Hill.* Es una pena que estas áreas dentro de *Oblivion* parezcan muy similares entre sí.





Puedes afiliarte a uno de los cuatro gremios. Ninguna de sus misiones interfiere directamente con la historia principal: Magos, Guerreros, Ladrones y La Hermandad Oscura. Unirse a los dos primeros es fácil, pero el ritual de ingreso de los otros dos requiere que cometas ciertos crímenes.





TOP SPIN 2

FORMATO: 360 PRECIO: 59,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUIDORA: 2K GAMES ESTUDIO: PAM

El negocio de la raqueta



El modo Carrera de *Top Spin 2* no está hecho para el jugador esporádico. El calendario, que requiere tesón, ofrece una selección de tres actividades para cada semana del año; sesión de entrenamiento, torneo o evento especial. Pronto se sirven una buena cantidad de ejemplos, desde campeonatos menores a otros más comerciales organizados por *sponsors*, torneos con el equipo nacional (individuales o dobles) y *play-offs*. Cada patrocinador proporciona su propia retahíla de objetivos y recompensas en metálico, mientras que la tienda donde puedes gastar ese dinero está totalmente atestada de atractivos artículos. Si la clasificación mundial hubiera sido más difícil de escalar y la curva de dificultad entre los niveles *rookie* y pro más pequeña, estaríamos hablando de una jugabilidad de ensueño.

Lanzar un título deportivo en el momento adecuado puede ser una recompensa o un castigo si no se cumple –como en el caso de *NBA 2K6*–. La prioridad de aparecer en la fecha adecuada confina el desarrollo al ataúd de los plazos fijados por los editores, temerosos de posibles cambios que motiven retrasos. Para *Top Spin,* el juego que escaló por las faldas del titánico *Virtua Tennis* para situar al género en el lugar más alto en su escala evolutiva, éste es su momento ideal. Truncado de dar un nuevo paso adelante por el fallecimiento de la división XSN de Microsoft, ha tenido que esperar dos largos años para reaparecer, invertidos en entrenarse y buscar respuestas. *Top Spin 2* vuelve a la pista repleto de ellas.

PAM, la desarrolladora, ha reinventado un juego que ya no intenta ser una buena alternativa a *Virtua Tennis,* sino ensamblar un conjunto superior. El espíritu de jugabilidad de las máquinas recreativas persiste en su corazón. Pero ese núcleo, que no se puede calificar de arcade, ha sufrido profundas modificaciones: física realista para la pelota, sensibilidad analógica en el control, geometría base y otras características que se entremezclan en un bloque compacto.

La empresa desarrolladora ha calculado con inteligencia el beneficio obtenido con cada cambio. Las relaciones entre la selección del liftado, los atributos de los personajes, la longitud del golpe o su fuerza se han recalibrado para aumentar el control y maximizar tu capacidad de éxito… y de error.

Una ingeniosa nueva característica es la simulación de IA, que calcula una respuesta más inteligente de la CPU según el estilo que has mostrado contra tu oponente en el juego, *set* o partido previos. *Top Spin 2* ofrece un excelente juego de tenis, de hecho, es algo mejor que eso. Dejando de lado ciertos matices –ver *El negocio de la raqueta*–, lo competente de su modo Carrera lo hace una rareza entre sus semejantes, aunque las pantallas de carga entre partidos, los ejercicios y los menús le impriman un ritmo bastante lento. Decir que escasea de ideas por cómo converge la rutina de un jugador profesional sería hacerle un flaco favor, ya que se han asignado un montón de recursos a esta tarea. Aunque jugar un partido sencillo es menos atractivo que labrarse un futuro en el ránking, puede resultar una lección de cómo ajustar los golpes y pulir las minucias características de todo deporte. Quizás el rasgo más sorprendente del juego es que necesita una pantalla en alta definición junto a los caballos de potencia de la 360 para que la experiencia visual le haga realmente justicia.

Hay un cierto aire, poco grato, a *Amped 3* en los gestos de los protagonistas. Mientras las anatomías de sus modelados se aproximan a lo real, las sombras y la iluminación se han cocinado demasiado. *Top Spin* se ha esforzado mucho en recuperar la forma de la que gozó antaño, y lo ha hecho ocupadísimo por las exigencias de la nueva generación, a las que no logra satisfacer completamente. Pero no necesita tener una apariencia 10 para consolarse, Es difícil deslucirse cuando eres el campeón. **[8]**



Cuando juegues en el fondo de la pista casi no podrás ver a tu tenista de lo lejos que está la cámara. Con el zoom podrás ver cómo las animaciones se acercan endiabladamente a la perfección. La nota discordante es la sobreactuación de los tenistas tras los puntos.





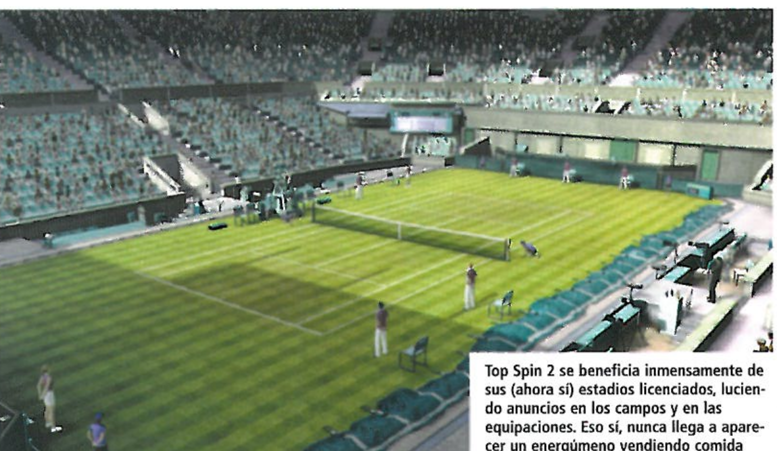


Prepárate para el infierno que supone la creación del personaje en un modo que bien podría llamarse *FaceAche*. Es imposible recrear tu propia cara a menos que pases por el quirófano y retoques las muchas diferencias que habrá entre el personaje creado y tú.

Aunque el control es muy exigente en un principio, con práctica te puedes sentir cómodo. El antiguo golpe de riesgo se ha dividido en cuatro opcinones diferentes, dependiendo de cómo pulses el botón. Se amplía el espectro estratégico y hace el control más intuitivo.







Top Spin 2 se beneficia inmensamente de sus (ahora sí) estadios licenciados, luciendo anuncios en los campos y en las equipaciones. Eso sí, nunca llega a aparecer un energúmeno vendiendo comida rápida en los descansos del partido.



ODAMA

FORMATO: GAMECUBE PRECIO: 59,90€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUIDORA: NINTENDO
ESTUDIO: VIVARIUM

Gigante verde



La clave para la victoria es la Odama Celestial, activada como un *power-up* que se obtiene a base de demoler cabañas y, a veces, al hacer sonar la Ninten Bell. Cuando nuestra Odama entra en este estado, la rodea un intenso destello verde que indica protección. La bola barre a los enemigos y los incorpora a tu retaguardia, como aliados, sin dañar tus tropas. Ayuda a repoblar tus líneas y sube la moral de las tropas, algo que debe cuidarse para que no dejen de obedecer las órdenes que les transmites. Ver como la Odama Celestial arrasa al ejército enemigo es una gran satisfacción, aunque, como los *power-ups* aparecen aleatoriamente y en forma de bloque con una admiración -al más puro estilo Super Mario-, no hay garantías de cuando podrás dar un golpe de mano con esta ayuda extra.

Para tener éxito en la campaña Odama es necesario y vital que recojas los ítems. Esta polea despliega un puente que se encuentra al final del río: tira de ella y tu ejército podrá marchar a través de su cauce.



Shigeru Miyamoto predica claridad en el diseño y simplicidad en el control. Su viejo amigo y discípulo Yoot Saito, por lo último que ha mostrado, tiene ideas bastante opuestas a las del maestro. *Odama* requiere tus manos, el dominio de 12 comandos de voz y que controles a la vez el *pinball* y la estrategia en tiempo real. A no ser que puedas jugar al Ikaruga con dos mandos a la vez, eso es mucho pedir.

Como en cualquier otro *pinball,* en los 11 tableros de Odama necesitas habilidad y suerte. Aquí todavía más para conducir la bola a través de obstáculos, enemigos y confiar en que el acero no impacte en tus propias tropas. Tu ejército, muy en la línea *Pikmin,* está apoyado por un regimiento de tambores que camina arrasando un complicado y bonito escenario. La pantalla del primer jefe final, donde tus hombres dirigen un segundo par de *flippers* mientras que la Odama se lleva por delante las atalayas defensivas, muestra el potencial de la idea, una alocada versión del mítico *Devil Crush* adaptada al siglo XXI.

Pero la necesidad de emplear el micrófono anula el atractivo de *Odama.* Dar las órdenes de forma verbal libera de ese trabajo a los dedos (ya bastante ocupados), pero no deja de ser un castigo. Los fallos en el reconocimiento de los comandos (cuando van más allá de Derecha, Izquierda, Adelante o Vamos) y unas tropas que requieren para ser eficaces casi tanto mimo como un perro en *Nintendogs,* hacen fracasar la ambiciosa idea. El juego recibe el golpe de gracia con el agobiante límite de tiempo y la moral baja que provoca que tus tropas se hundan psicológicamente. Es demasiado.

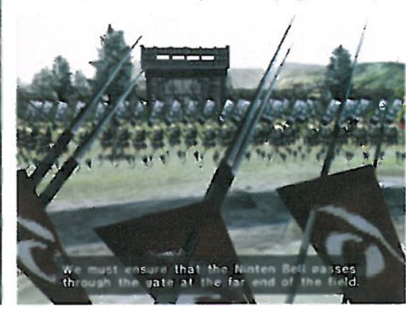
En el sexto tablero, cuando una zanja cavada entre los flippers provoca un *Game Over* si la bola cae en ella, empiezas a preguntarte si los creadores de *Odama* entienden este particular género que es el *pinball* o los videojuegos en sí mismos. Necesitas una combinación casi imposible de reflejos, una inquebrantable rutina, dedos habilidosos y un ojo rápido y agudo –o, mejor dicho, tres– . Una imprecisión, aunque sean de pocos segundos, provocará que tus tropas retrocedan esos pasos que tanto te costó hacer que diesen. En esta viciada, violenta e imperdonable concepción de diseño, ganar se convierte una *vendetta* propia de la Sicilia más profunda que como un placer.

No existen alternativas en los botones para sustituir el control por voz (¿cómo iba a haberlas si el mando está colapsado, repleto de funciones?). Tampoco puedes eliminar los bocadillos de diálogos que tus tropas mantienen en pleno conflicto. Es admirable que Saito quiera que el jugador imagine cómo piensan los soldados según las evoluciones de la batalla, pero hay mejores lugares para hacerlo que sobre un tablero de estas características. Cuanto más ronca y abatida por el desánimo al que te aboca el juego se vuelve tu voz, mejor responden tus hombres a las órdenes dadas. Parece que quien grabó las voces originales para la detección tampoco se lo estaba pasando muy bien... **[4]**



Muchos de los improvisados comentarios de los soldados son genuinamente divertidos -al principio-. Por lo demás, no añaden información y tienden a interferir –al aparecer los recuadros– en la acción justo en el peor momento.

Si las tropas se desmoralizan, la Ninten Bell retrocede. Hay que atravesar el escenario, y éste finaliza cuando la campana regresa al punto de partida por detrás de los *flippers.* En los tableros más avanzados puedes desplegar más tropas.



Este es el tablero más difícil. Cuando el gigantesco guerrero del fondo se lanza contra la Odama, tus tropas cargarán contra él. Tendrás un tiempo -suficiente- para agotar su barra de energía antes de que dañe la bola.





GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

FORMATO: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS2, XBOX, PC
PRECIO: 69,95 € (360) 59,95 € (PS2 Y XBOX)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (360, PS2 Y XBOX) MAYO (PC)
DISTRIBUIDOR: UBISOFT ESTUDIOS: PROPIOS (TIWAK Y RED STORM)

Operaciones encubiertas



Para aquellos que alguna vez se han preguntado cómo se lidera con acierto un escuadrón militar, este *Ghost Recon* es una revelación. La tecnología del año 2012 permite fijar el blanco enemigo bajo un áura roja y errar el disparo es difícil, pero la inteligencia artificial de nuestros soldados comete más de un fallo. Aunque saben esconderse tras una esquina, a menudo deciden sorprender al enemigo y esconderse tras una planta o, como ya descubrirás, tras un muro de aire.
Resulta desesperante ver algunas de sus reacciones más desacertadas. Pero su intensa concentración es, sin duda, digna de elogio. Cuando fijen una posición enemiga a la que atacar, no dejarán nada en pié, arrasándola con el armamento que sea necesario.

De los dos estudios implicados en el desarrollo y contra lo que parecía en un principio, ha sido Red Storm quien ha dirigido las operaciones especiales en *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Sorprende que el multijugador esté mucho mejor adaptado al potencial diseño del juego que a la campaña en solitario (que consiste en ser un novato en primera línea de fuego deslumbrado y aturdido por una ráfaga, y otra, y otra, y otra). El estudio Tiwak de Ubisoft, animado por su particular filosofía, ha ensamblado un reflejo de la guerra moderna que muestra la televisión, que se ve como si se tratase de un videojuego. El apodo "Ghost" del escuadrón Ghost Recon, se supone que refleja algún tipo de cautela etérea de sus miembros, mientras que en el campo de batalla real indica muerte cerebral.

Pero parte de este sigilo desaparece en el modo para un jugador, que está más cerca de emular al mítico John Rambo que de seguir las situaciones ideadas por Tom Clancy. El guión, aunque estricto y sin lugar para la improvisación, desaparece tan rápido como el agua de una cantimplora en la boca de un marine. Una administración del inventario muy eficiente y la habitual carga de granadas, pistola y rifle son un regalo para temerarios. Las armas de este futuro cercano, novedad en la serie, son cautivadoras y con más potencia de fuego.

La deslumbrante puesta en escena ha consumido tiempo y especialmente recursos, hasta el punto de provocar una cierta inestabilidad. Las partidas sufrieron un amplio espectro de problemas técnicos, desde molestias en primer plano a *popping* y unos más convencionales *clipping* y fallos en las animaciones, pero no son nada comparado con el momento en el que casi todo lo que había en pantalla empezó a oscurecerse e iluminarse. A pesar de estos errores, la capacidad para ofrecer espectáculo se mantiene. Las explosiones aturden los sentidos, la visión térmica y nocturna son espectaculares y la Ciudad de México, fundiéndose bajo el sol ardiente y llena de escombros, es un sueño sólo al alcance de la alta definición.

Pero en su intento por impresionar al público, *GR* ha perdido parte de su habilidad para atraer jugadores. Su inteligencia artificial -ver Operaciones encubiertas- puede llegar a ser lerda, los enfrentamientos se convierten rápidamente en victorias fáciles y su jungla urbana es más un claustro amurallado disimulado que un entorno abierto.

El modo multijugador es pocas veces aburrido y a menudo electrizante, tanto si disparas a los bots con muerte cerebral como si combates con adversarios vivos a través de Xbox Live. La desconfianza porque el desarrollo corriese a cargo de dos compañías se ha convertido en su principal punto fuerte, liberando al juego más allá de la opción de un jugador. La profusión de modos de juego multijugador y el área de terreno tan diverso en el que se despliega el comando hacen que sea fácil desbloquear los logros, incluido el obtenido por jugar ocho horas seguidas. En los próximos meses puede que queden en tu memoria resquicios de los espectaculares efectos de la guerra televisada de *GRAW*, pero su brillantez en Live perdurará mucho más. **[8]**



Durante un tiempo el multijugador de *Ghost Recon* fue un burdo reflejo de lo que Tiwak se estaba esforzando en crear. Ahora las cosas han cambiado mucho visualmente; pese al HDR con cuentagotas, el juego de Red Storm es fenomenal.



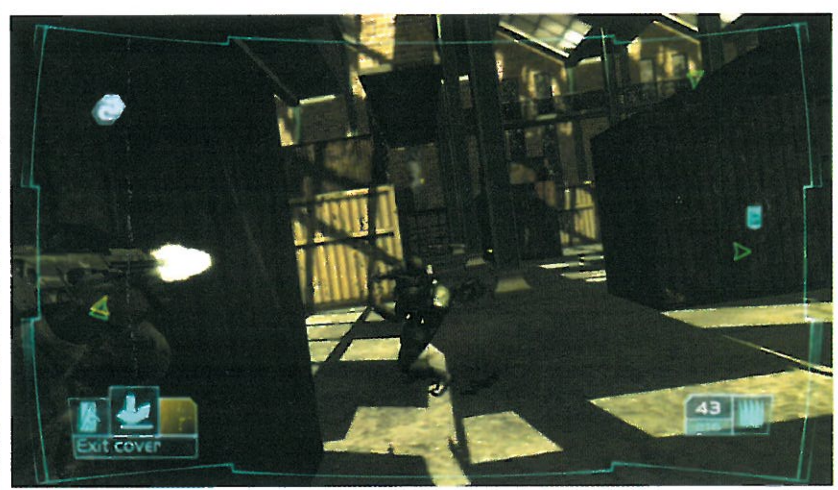
Pese a los lejanos horizontes, la mayoría de niveles de la campaña individual se juegan en lugares pequeños. Aunque puedas avanzar por una calle, el juego restringirá el movimiento, limitando la acción a una zona predefinida.



La visión térmica está muy bien implementada y es más estética que militar. A veces es poco fiable, pero ayuda a ubicarse en un campo de batalla atestado.







El prototipo MRC-LW representa la vanguardia de armas en *Advanced Warfighter*. Su cámara incorporada evita exponerse al fuego enemigo mientras disparas desde cubierto. Como todo el modo individual, es excitante, pero agobiante.



Inserte su iPod y Disfrute de un Sonido de máxima calidad

Sistema de audio SoundDock™ de Bose®.



Sistema de audio SoundDock

Una nueva manera de disfrutar de su iPod con Bose.
Presentamos el nuevo sistema de audio SoundDock de Bose.
El dispositivo iPod entra en acción. La música comienza y el excelente sonido del sistema SoundDock da vida a sus canciones favoritas. El sistema SoundDock es elegante, distinguido y está especialmente diseñado para utilizarlo con el dispositivo iPod. Además, carga el dispositivo iPod durante la reproducción o mientras está acoplado. Dispone de un mando a distancia que controla el sistema y las funciones basicas del dispositivo iPod.
Pruebe el nuevo sistema SoundDock de Bose y escuche lo que ocurre cuando se encuentran su dispositivo iPod y una de las compañias mas importantes del mundo del audio.

El sistema SoundDock necesita el dispositivo iPod con conector de acoplamiento.
El dispositivo iPod no está incluido. SoundDock es una marca comercial de Bose Corporation.
iPod es una marca comercial registrada e iPod mini es una marca comercial de Apple Computer, inc.

Distribuidor Bose Autorizado

Productos preparados para su demostración
Producto disponible en existencias
Servicio de asesoramiento
Servicio de instalación
Servicio Postventa



¡Escúchelo! ¡Créalo!
Solicite una demostración

www.bose.maygap.com
Tef.91-748 29 60
e-mail: bose@maygap.com

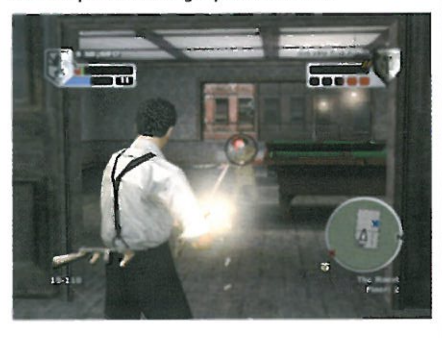
Un control lento, conducción torpe y armas inadecuadas son tres de los rasgos de mala calidad de *El Padrino*. El motor gráfico es muy lento y sin soltura, como si se tratase de un pedazo de código reciclado.



Fustigar a EA por querer integrar el mundo de Puzzo y Coppola en los clichés de un videojuego es como preguntarse que pasaría si el dinero del Monopoly fuera real. Hay muchos detalles que sugieren que el título tenía ideas brillantes al principio con las que se hubiera podido conseguir algún atraco divertido, pero todas las buenas intenciones se acabaron perdiendo en algún punto del camino.



En un título tan imprevisible técnicamente puedes encontrarte con cosas extrañas. Esta panadera era tan obstinada que, tras dispararle en las rodillas y golpearla con una tubería, volvió al trabajo inmediatamente.

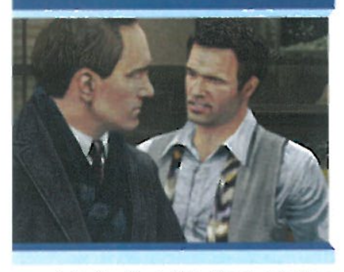






EA ha recogido todos los personajes y la organización que requería la adaptación de El Padrino al videojuego, pero no ha logrado unirlas con coherencia. Las vendettas y las extorsiones son ejemplos de la falta de contenidos.

El español de Don Vito



La traducción de *El Padrino* al castellano ha sido muy laboriosa. Se han grabado más de 14.000 archivos de audio y en el proceso han participado 50 actores, entre los que se encuentran dos de los dobladores originales de la película dirigida por Coppola. No ha sido posible contar con la voz española de Don Vito Corleone, ya que el actor de doblaje falleció. El suplente, a pesar del esfuerzo realizado, no llega a recrear la carismática voz quebrada de Don Vito al mismo nivel. En la versión inglesa el acabado es más fiel a la película. James Caan, Robert Duvall y Marlon Brando (en su último trabajo antes de fallecer) grabaron los nuevos diálogos con lo que, a excepción de Michael Corleone –por la negativa de Al Pacino a participar en este videojuego–, los personajes principales tienen las voces del largometraje original.



EL PADRINO

FORMATO: 360, PC, PS2, PSP, XBOX (VERSIÓN ANALIZADA) PRECIO: 49,95 € (PS2, XBOX), 46,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (PC, PS2, XBOX), SEPTIEMBRE (360, PSP) DISTRIBUIDORA: EA ESTUDIO: PROPIO

En el debut de su editor en el género de la acción criminal, El Padrino se ha fijado en el éxito de la serie GTA, pero no en sus secretos. Su uso ególatra de uno de los pesos pesados de la industria cinematográfica ha conseguido poco más que plantear la siguiente pregunta humillante: ¿cómo se justifica tratar a los jugadores como niños en un juego al que se supone que sólo van a jugar mayores de 18 años?

La respuesta es que el proyecto está mal enfocado. Ya que EA ha empleado una buena cantidad de recursos en la producción, no se puede decir que sea un título mal construido, pero sí algo desinformado y administrado de forma nefasta. Teniendo en cuenta el material procedente de la película y la tecnología disponible, el desequilibrio de calidad entre las buenas animaciones faciales y el escenario es al menos justificable, pero el abismo que existe entre presentación y jugabilidad es inexcusable.

EDGE mostró su preocupación hace más de un año, cuando todo lo que teníamos para juzgar los progresos del título eran una sinopsis y el entusiasmo de sus creadores.

El siciliano, tu alter ego en este mundo de delincuencia, se enfrentará a nuevas secuencias de las escenas cruciales de la película enfocadas desde un punto de vista distinto. Durante la historia asume un papel vagamente fuera de lugar, es un impostor, creíble en los cortes cinemáticos pero totalmente desatado en las calles del juego, donde su estilo se acerca más al cómico Leslie Nielsen que a Forrest Gump.

Quizás la salvación podría haber llegado de intentar hacer un juego menos original y auténtico y haberse centrado en disparar a mansalva, pero ni la energía ni la razón han servido como paracaídas en este salto. Podrías buscar la diversión en las palizas inútiles que constituyen las "negociaciones" o cazando bugs en las misiones que podrías salvar con una sonrisa, pero te enfrentarás a una legión de obstáculos.

Las misiones requieren de largos desplazamientos por la ciudad en los que, de una forma desagradable, tendremos que consultar repetidamente el mapa a pantalla completa. La triste conducción de los vehículos no ayuda para nada y parece que el intento de compensarlo ha transformado a los coches de los años 50 en auténticos bólidos de la F1, especialmente en las persecuciones.

También podrás apreciar algunos esfuerzos que por lo menos se han hecho. Por ejemplo, en tu progresión hasta Don debes cumplir todos los objetivos obligatorios junto a otros opcionales. También en su apuesta para sugerir que una guerra entre familias puede estar a sólo un paso del nivel de una guerra civil, y que además puede apuntalar la decente estructura que se ha montado con libro y película. Y sí, los gráficos del juego pueden brillar entre los problemas técnicos que presenta, y tienes un buen repertorio de armas de fuego, aunque cómicamente pesado y difícil de manejar. Pero el conflicto que mantienen el noble propósito y su casi desastrosa puesta en práctica es algo reseñable. No alcanzar los niveles prometidos en el desarrollo de la historia, en buscar jugadores adultos y en recrear emociones, es un fracaso manifiesto. **[4]**



Con suficiente habilidad y precisión puedes encadenar un combo aéreo lanzando a un enemigo al aire con un personaje y continuando el ataque con otro.

GRANDIA III

FORMATO: PS2 PRECIO: 50$ (EE.UU.) POR DETERMINAR (EUROPA) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN EE.UU. POR DETERMINAR EN EUROPA DISTRIBUIDORA: SQUARE-ENIX ESTUDIO: GAMEARTS

No tendrás que desgastar el botón X a la vez que recorres todo el escenario; *Grandia III* te avisa cuando tu personaje se acerca a algo que pueda ser de interés.







Los movimientos especiales de tu personaje necesitan mejoras y refinamiento, aunque tienes disponibles nuevos ataques de este tipo. Están equilibrados de una forma inteligente, acorde al progreso del juego.

Si lo juzgamos sólo por su sistema de combate, *Grandia III* es el mejor RPG disponible en PS2. La serie siempre se ha enorgullecido de evolucionar desde su particular visión del sistema de turnos –que durante tantos años ha puesto a prueba la paciencia de los buenos seguidores del RPG– hasta convertirla en una pionera progresión que se asienta elegantemente. Cada enfrentamiento es difícil y emocionante, acompañado por una precisión cronológica y una planificación estratégica que se aplican con éxito a la defensa y contraataque de los golpes enemigos. Este sistema también tiene en cuenta la posición de los personajes y su proximidad con los contrarios. Estas tres dimensiones se convierten en algo más que las pseudo 2D de por muchos RPGs.

Las técnicas secretas –que golpean la pantalla- son el acompañamiento visual ideal para la coreografiada acción, que asegura que cada pelea actual no se decide sin que tengas ganas de contemplar lo qué va después. Estos dos son, de lejos, los puntos más fuertes del juego, mostrando que en GameArts hay un caldo de cultivo excelente para la inventiva y la creatividad.

Pero las batallas y ataques especiales son el único bocado apetecible de la experiencia de este juego de rol. Un mundo técnicamente bastante ambiguo asegura, mediante una cámara fija, que los encuadres son siempre los que merecía la pena mirar. Aunque habría ayudado haber optado por un vocabulario visual menos repetitivo e imperfecto –comparado con el de otras producciones de mayor nivel como *Dragon Quest VIII* y su apariencia *anime*– lo que demuestra que, en este aspecto, *Grandia III* tiene poco carácter.

Este asunto, de importancia moderada para el apartado gráfico, adquiere relevancia por otra decisión desacertada; hacer que el mundo sea enclaustrado y limitado por muros invisibles. No puedes moverte libremente por sus campos o verdes prados, ni mojar los pies en esa playa de arenas doradas. El desarrollador ha creado paisajes que sólo podrás apreciar en la distancia. Lo que consigue es evitar la inmersión; cada camino no es más que un pasillo que conecta salas en las que la acción avanza.

Además, el guión estimula más bien poco. Las escenas cinemáticas son demasiado largas y tan frecuentes que cortan el ritmo de la acción con bastante sutileza. Las áreas son pequeñas; parece que el desarrollador tenga prisa en guiarte por la historia, sin dejar saborear los momentos de diversión. Se percibe una agradable compenetración entre todos los personajes del grupo, evidenciada por unos diálogos naturales como la vida misma, pero pronto se convierte en algo insípido que no logra compensar aunque ni mínimamente los defectos del título. Tampoco lo logran opciones de personalización ni el sistema de combate.

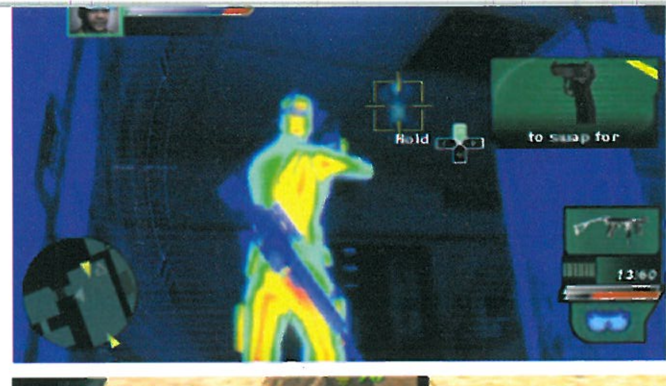
Es como si cada franquicia de Square-Enix alcanzase la excelencia en un área distinta del RPG. Tal vez si la compañía dejara libertad a sus talentos más allá de los barrotes de grandeza se podría crear algo genuino y memorable. **[6]**

La inmensa cantidad de NPC (personajes no jugables) ha dado al guión múltiples líneas de diálogo, lo que añade una enorme sensación de inmersión, ya que puedes elegir en qué conversaciones profundizar y cuáles debes evitar.

La hora del combate



La barra que ha hecho a los enfrentamientos de la serie tan populares marca el ritmo en los combates. Con forma circular en esta ocasión, los iconos corresponden a cada uno de los personajes y enemigos que intervienen. El marcador avanza en tres fases; introducción de comandos, ejecución de las acciones y espera. Atacar a los enemigos retrasa su desplazamiento, y ser impactado en la fase de ejecución del ataque cancelará el movimiento. Según su complejidad, necesitas más o menos tiempo para realizarlo, por lo que tendrás que ajustarte al crono para lanzar combos. Los enemigos podrán usar las mismas tácticas contra ti.





SYPHON FILTER: DARK MIRROR

FORMATO: PSP PRECIO: POR DETERMINAR (EUROPA)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN EE.UU. EN EUROPA, EN JUNIO
DISTRIBUIDORA: SONY ESTUDIO: SONY BEND





Una de las tareas que más te hará perder el tiempo en *Dark Mirror* es apuntar a los enemigos desde esta posición. Mientras estés a cubierto, podrás ajustar el disparo con toda tranquilidad.

Visión nocturna

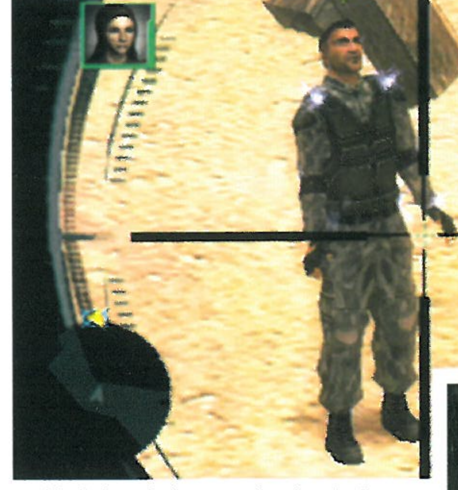


Los visores especiales son cruciales en *Dark Mirror.* Ya en el entrenamiento una combinación de puertas muestra su infinita utilidad. En las misiones normales te ayudarán a encontrar todo aquello que el ojo no ve. Los hay de tres tipos, infrarrojos, que mostrarán rastros de calor del enemigo, de visión nocturna, que con su apariencia verde permitirá impactar objetivos en la oscuridad, y EDSU, con los que detectarás dispositivos electrónicos y con los que podrás interactuar. La única pega a este repertorio tan completo y tan sofisticado es que se pierde bastante tiempo cambiando de un tipo a otro. Por lo demás, los fans de Sam Fisher tienen motivos para quedar bastante satisfechos.

Gabe Logan tiene un estilo muy particular y directo para abrir puertas. Las patea. Pulsa dos veces arriba en el *pad,* y la puerta se va al suelo. Así de sencillo. Su colega Sam Fisher—al menos en PSP– sólo puede entrar en una sala utilizando el método educado –sólo le falta llamar–. Algo extraño para un agente de la NSA. Y esa no es la única característica en *Dark Mirror* hace parecer al título de Ubisoft Montreal de todo, menos Esencial.

Pero el de Gabe Logan tampoco es un juego demasiado original. Descender por muros, arrastrarse en oscuros túneles, controlar sigiloso los objetivos, anular modernos sistemas de seguridad y utilizar una visión nocturna e infrarroja son algunas de las situaciones que evocan un "esto ya lo he visto yo antes". Si nuestro agente se mirase al espejo contemplaría ante él una especie de mezcla entre *Metal Gear* y el citado *Splinter Cell.* Aunque Logan es un tipo con recursos. Las frenéticas y breves misiones son perfectas para una portátil, rebosantes de enfrentamientos y muy detalladas. Sony ha demostrado en el momento justo que PSP puede manejar esta acción con solvencia.

Sony Bend ha diseñado un espléndido esquema de control. Los botones círculo, equis, triángulo y cuadrado actúan como un segundo *stick* analógico, encargándose de la cámara. El *pad* queda reservado para la selección de armas y el *stick* izquierdo para el desplazamiento. El método funciona sorprendentemente bien -dejando de lado los inevitables fallos de puntería-. La plantilla de movimientos clásicos está al completo (incluidas acciones cubrirse tras un muro o moverse con sigilo). Dan ganas de repetir hasta el tutorial del juego. También hay una buena razón para repetir las misiones normales; la Agencia guarda estadísticas de todos tus movimientos, y son la llave para desbloquear misiones extra y nuevas armas.



Los rifles de francotirador son una pieza clave. Puedes atravesar a los enemigos con dardos eléctricos, dejarlos inconscientes con gas o hacerlos estallar con explosivos detonados con una segunda pulsación del gatillo R.

Ninguno de los modos multijugador se sale de lo convencional, pero es el mejor aliciente para los poseedores de una PSP, preocupados por echar raices en *Liberty City Stories.* En este multijugador los terroristas se enfrentan a los buenos para evitar que éstos les decomisen el uranio y desactiven las cargas explosivas que han colocado. Existe soporte para modos *Ad-hoc* e Infraestuctura, chat de voz, foros, liguillas y creación de clanes. El *pack* completo.



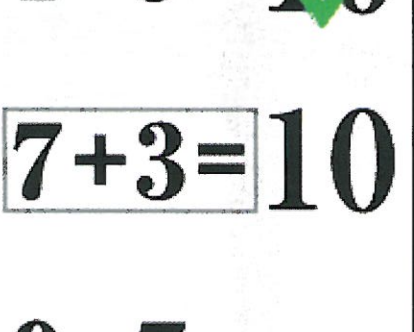
La puntería automática ofrece unos resultados tan malos para pasar de un objetivo a otro que es mejor ignorarla. Por lo demás, apuntar no es difícil. Ten presente que el *kit* de la misión pesa y que Gabe lo lleva a cuestas.

La repetición de situaciones es una de las lacras de *Dark Mirror.* El exceso de trampas láser montadas en paredes te obliga a ver la mayor parte del juego con el toque azul de la visión EDSU. Con un Sam Fisher lamentándose por el diseño de PSP, un Solid Snake que juega a las cartas y un 007 demasiado retro, Gabe Logan ha escogido el momento perfecto para emerger de las sombras. Este título es un espejo en el que rebotan las críticas de los detractores de PSP y de la serie *Syphon Filter.* **[7]**



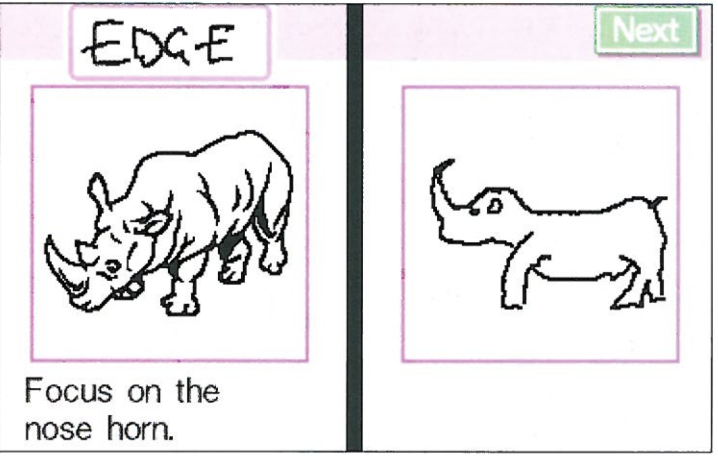
El viejo truco del barril explosivo funciona con muchos de los terroristas, si los coges desprevenidos. No te pongas cerca de ningún elemento inflamable, aunque sea por poco tiempo. Los enemigos aprenderán rápido y nos pagarán con la misma moneda.







El reconocimiento de escritura es crucial para *Brain Training* -igual de importante en letras y números- y funciona de forma impecable, reconociendo correcta, clara e instantáneamente las respuestas. Permite un poco de tiempo para ajustar los caracteres mal dibujados.



No todos los desafíos que plantea *Brain Training* pueden ganarse o perderse. El profesor Kawashima te retará regularmente a dibujar cosas que tendrás que evocar desde tu memoria. Los resultados que consigas cada día se podrán comparar con los del resto de jugadores que comparten el cartucho.



Algunos retos están basados en habilidades como leer en voz alta tan rápido como puedas. Como puedes ver, el juego está traducido y no falta la literatura más clásica española en estas pruebas de habilidad de lectura.

BRAIN TRAINING

FORMATO: DS PRECIO: 29,95 € LANZAMIENTO: 9 JUNIO
EDITORA: NINTENDO ESTUDIO: PROPIO

Qué eran para ti? ¿Ocho seises? ¿Siete nueves? ¿Un pasaje de *El Quijote*, de *El Lazarillo de Tormes?* Se ha discutido mucho si la "magia" de Nintendo no es más que su habilidad para volverte a hacer sentir como un niño. *Brain Training* saca al niño que todos llevamos dentro y lo enfrenta a una clase doble de matemáticas que despierta la paranoia que todos sufrimos de pequeños con esa suma que no lográbamos resolver. Pero, ¿cómo puede ser algo así un videojuego que reconduzca el entretenimiento electrónico?

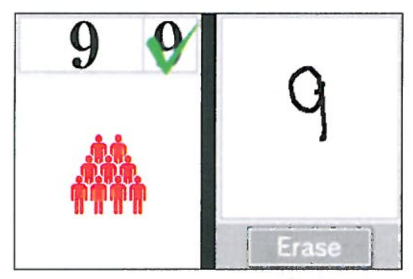
Lo mismo puede decirse de tener que leer en voz alta fragmentos de *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de La Mancha,* de trazar milimétricamente líneas entre puntos A, B, C o 1, 2 y 3 o de repetir sucesiones de colores. *Brain Training* te llevará sólo diez minutos al día pero serán diez minutos empleados en cosas que no hacías desde hace mucho tiempo. La premisa es simple: cada día –o mejor dicho, regularmente, contando con algunos novillos– practicas tareas que movilizan tu habilidad mental. El profesor Kawashima, el psicólogo de moda en cuyo libro se basa este juego, está siempre para alentarte, darte consejo y, al final de cada sesión, valorar tu "edad mental".

Todo esto suena a cambio radical para la filosofía de Nintendo, pero hay algo familiar en el juego. La propuesta de la cabeza incorpórea de Kawashima es carismática –aunque a veces desesperante– casi tanto como Tom Nook, el tendero de *Animal Crossing.*

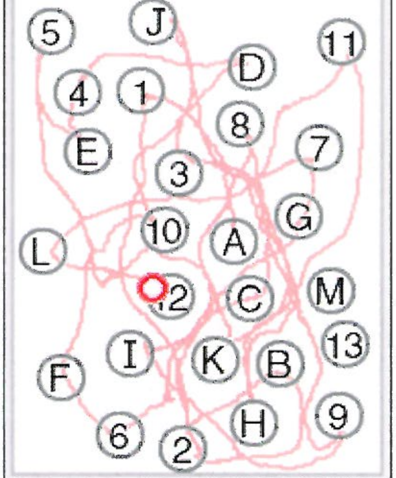
Hay claros indicios de *Wario Ware: Touched* en la capacidad de respuesta y en la satisfacción que transmiten los minijuegos de puzzle. Cada interacción con el título significa diversión, cada menú hace un sonido agradable, cada respuesta correcta se recompensa bien, cada día que termina con un nuevo sello en tu calendario te empuja a seguir practicando. *Brain Training* no es el inicio de una nueva era, sino la expresión más completa de la filosofía que la compañía empezó hace cinco años. Como consecuencia, aquellos viejos libros de literatura y matemáticas vuelven a la vida.

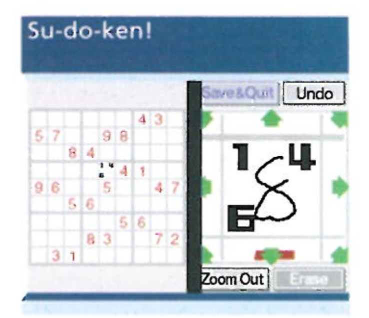
Batirse en duelo con otros jugadores (hasta 15 con un cartucho) tiene la misma emoción que echar unas carreras al *Mario Kart.* Coger el liderato de buenas a primeras, la agonía de perderlo, las rivalidades y el triunfo tras una reñida ronda se conservan en *Brain Training.* No importa que sólo sean procesos mentales aritméticos. Te darás cuenta de que la mayoría de los juegos son sólo aritmética mental, de una forma u otra.

Para un *software* que se supone no es un juego, *Brain Training* se aprovecha al máximo de la dinámica de éstos. Una y otra vez, Kawashima te dejará errar para después corregirte. Cumplidor, bien presentado y con carácter motivador, *Brain Training* no justifica por qué los videojuegos deben ampliar sus fronteras, pero sí enseña cómo éstos pueden llegar más allá con éxito. **[8]**



Mientras que algunos de los juegos con palabras requieren deliberar y meditar la respuesta, otros te empujan a responder de forma inconsciente (como contar a la gente que entra y sale de una casa). Con algunos juegos te sentirás más un mago que un experto en matemáticas.





Para el lanzamiento occidental de *Brain Training* Nintendo ha incluido como añadido un juego de sudoku –motivado por su popularidad en nuestro país- que se hace casi perfecto de manejar gracias a la pantalla táctil para introducir los números y tomar notas, algo implementado de forma magistral. También ofrece un claro adelanto de cómo funcionará, en un futuro, el navegador web Opera acercando y alejando la vista. El sudoku, que está fuera del análisis diario del profesor Kawashima, es accesible también por medio de Quick Play, donde su función es la de escaparate para cuando intentes vender *Brain Training* a tus amigos o a la familia. Eso sí, sin llegar a los niveles de *marketing viral* que se puede leer y ver en muchos foros...



ANIMAL CROSSING

FORMATO: DS PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUIDORA: NINTENDO ESTUDIO: PROPIO

Flujos migratorios



La calidad de vida de una ciudad es algo determinante para que los habitantes de la misma vivan felices o por el contrario se planteen emigrar a otra localidad. En *Aminal Crossing* esto tiene connotaciones competitivas. Uno de los objetivos será hacer prosperar al máximo posible tu villa. Manteniéndola a la vanguardia y bien atendida lograrás aumentar la población con inmigrantes procedentes de otros pueblos, algunos de ellos de jugadores con los que compartas la partida. Si no prestas la atención y el cuidado suficientes que requieren los vecinos de la localidad, también verás como te puede suceder lo mismo fácilmente. Para que su calidad de vida no decaiga, puedes proporcionarles medicinas, fruta, pescado fresco o diversión.

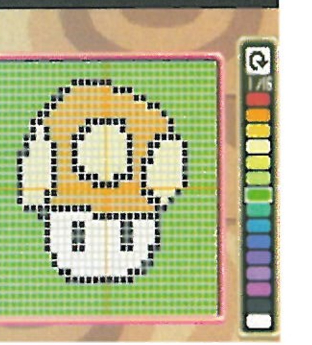
Katsuya Eguchi, discípulo aventajado de Miyamoto, ha sabido aunar en un mismo título la creatividad, la inocencia y el carisma de Nintendo en un básico simulador social junto con la interacción multijugador por Internet tan de moda. A la vez, Eguchi ha forzado a su serie *Animal Crossing* a dar un paso de gigante en su brillante camino por esta industria, algo que le ha servido para asentarse como una de las franquicias de primera línea de la compañía de Kioto, actualmente en desarrollo para Wii (la antes llamada Revolution).

El objetivo es meterse en el personaje que acaba de mudarse al pueblo –el único humano en una ciudad con habitantes animales- y que necesita establecer relaciones sociales, aprender las costumbres y, cómo no, ganarse la vida para hacer prosperar al pueblo. Pero la conectividad de Nintendo DS abre nuevas puertas; *Wild World* permite compartir esta vida paralela con otros tres habitantes más en la misma casa. A su vez puede interactuarse con otros jugadores humanos, hasta 32 personas distintas de otros pueblos con los que comerciar objetos exclusivos o pasar el tiempo libre, en la que es la característica más decisiva del título.



La HRA es una asociación que puntúa tu casa. Si mantienes la homogeneidad en la decoración, obtendrás una buena cantidad de puntos, igual que si añades elementos como bonsáis, plantas, guitarras o esculturas clásicas.





Tu ciudad tendrá celebraciones como cumpleaños, fin de año o el Festival de las Flores en primavera. En los mercadillos de segunda mano, en los que los vecinos del pueblo te visitarán e intentarán comprarte pertenencias y enseres.

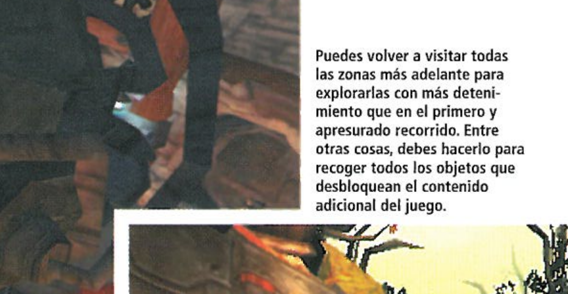
Los comienzos son duros y solitarios. Al ser adoptados por esta pequeña y apacible villa necesitarás una casa donde instalarte. Afortunadamente, el Ayuntamiento ha previsto la llegada de inmigrantes y podrás ocupar una vivienda diáfana recién construida. El incansable Tom Nook es el propietario de esta especie de VPO que te han asignado. En un tutorial encubierto, el tendero te hará trabajar para él a fin de saldar la deuda contraída. Con la pequeña construcción libre de cargas -y aunque puedess reformarla ampliando sus habitaciones si te hipotecamos de nuevo- comenzará una fase que se asemeja mucho a la que mostró su antecesor. La simulación social ha mejorado, pero sigue siendo básico obtener dinero: recolectar y vender fruta, pescar, buscar fósiles o realizar otras actividades, todas ellas servicios a los habitantes del pueblo por los que cobrarás en bayas. Emplea tu dinero en vestir tu austera casa con muebles y objetos decorativos.

Justo cuando parece que la experiencia de *Wild World* empieza a tornarse repetitiva, entra en acción su baza más importante. Agregando el código de amigo de otro jugador, podrás conectarte a él y visitar su pueblo –una pieza única para cada usuario–, recorrer sus calles, interactuar con sus habitantes e incluso importar productos. Cada población es una ocasión única de obtener objetos exclusivos, establecer relaciones con habitantes de otras ciudades y tomar ideas que puedas aplicar en tu villa. También recibirás visitas de vital importancia –éstas controladas por la CPU- una vez a la semana durante unas horas, obligandote a disfrutar de *Animal Crossing* durante muchos meses para lograr exprimirlo. El planteamiento del título se multiplica con las posibilidades que ofrece esta brillante segunda etapa. **[8]**



El día avanza en tiempo real: llega la primavera, las flores se marchitan, los árboles que plantamos tardan varios días en crecer... Incluso existen peces e insectos que sólo aparecen en una determinada época del año.





Puedes volver a visitar todas las zonas más adelante para explorarlas con más detenimiento que en el primero y apresurado recorrido. Entre otras cosas, debes hacerlo para recoger todos los objetos que desbloquean el contenido adicional del juego.

DAXTER



FORMATO: PSP PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUIDORA: SONY. ESTUDIO: READY AT DAWN

Para evitar pérdidas de tiempo innecesarias mientras vuelves atrás, algunas fases incluyen atajos entre ellas –en forma de mini niveles– tales como tubos colgantes, sistema de alcantarillas e incluso trenes.

Que los acontecimientos de *Daxter* sucedan justo después de terminar el *Jak & Daxter* original de PS2 responde a algo más que a una simple continuación de la historia. Cuando Jak se transformó en un personaje más furioso, armado hasta los dientes y con el ceño fruncido constantemente, abandonó la pureza de las plataformas y la diversión que un mundo colorido e iluminado podía transmitir. Y esto ha sido precisamente lo que su dicharachero compañero de fatigas ha recogido y asumido. Y no le ha costado demasiado, de no ser por el aspecto visual, completamente renovado, pero con la misma filosofía de diseño.

En su primera mision como exterminador, Daxter está ocupando de una plaga en los jardines de un hotel. Esta primera escena aclara muchas cosas acerca de la calidad gráfica del título. La explosión de colorido que las flores aportan al fondo, en contraste con la compacta Ciudad Refugio, queda como un acta que certifica el asombroso nivel estético que PSP puede recrear y que muchos parecían haber olvidado.

En general, los entornos de *Daxter* son los más repletos de vida que la portátil ha visto, producto de una combinación ideal entre la parte técnica y la creatividad en el diseño de los californianos Ready at Dawn. La meta que perseguía el equipo –despojar al título de todos los elementos híbridos vistos en los dos últimos *Jak* y devolverlo a las plataformas puras del original– ha hecho mucho bien a este mundo desenfadado. También se han cuidado los elementos que reducen la monotonía provocada por la mecánica basada en saltar y disparar. Inteligentemente, encontraremos situaciones muy variadas a lo largo de la aventura, con cortos e intermitentes niveles con vehículos, enfrentamientos con jefes finales que responden a los ideales de la vieja escuela, o algunos inesperados puzzles y juegos de habilidad. Lo que peca de ingenuo y de experimentar con la mecánica lo compensa con una puesta en escena sólida, con niveles extensos que permiten al jugador sentir como si no fuesen lieneales, aunque obedecen a un trazado fijo camuflado por el desarrollador.

Seguramente como una adecuación del juego al poco tiempo que se le dedica a una consola portátil –frente a las largas sesiones de las de sobremesa–, Ready at Dawn ha plagado el mundo de *Daxter* con numerosos *checkpoints*. Aunque esto elimina la frustración de repetir los niveles desde el principio, hace que la primera mitad del juego se supere con una facilidad pasmosa.





El mundo que se ha construido para *Daxter* transmite cierta sensación de linealidad, aunque Ready at Dawn ha hecho un gran trabajo encubriéndola. Tras las primeras partidas lo interpretarás como algo coherente y fluido.

Los entornos están llenos de destellos, colorido, simplicidad y también austeridad, economizando donde corresponde. La recreación de un mundo tan cautivador que está al mismo nivel que su jugabilidad -sin perder el carácter plataformero-, no es tarea fácil. Ready at Dawn lo ha conseguido, haciendo de su debut en PSP un título de compra obligada dentro de su género. **[7]**

Dulces sueños



Aunque el spray de Daxter mejora gracias a la bella Taryn, puedes aprender nuevos combos en el cuartel general. Nada es mejor para la salud que una buena siesta, que transportará a Daxter a un mundo de sueños megalomaníacos al estilo Hollywood. Viéndose a sí mismo como el protagonista de *El Señor de Los Anillos, Indiana Jones* –en la foto–, o la omnipresente *Matrix*, Daxter se verá inmerso en minijuegos bastante duros y a veces incluso exasperantes, que desbloquearán códigos que podrás introducir en la página *web* del juego y conseguir así un buen número de extras.



Ciudad Refugio –de *Jak II y III*– es reconocible pero tiene menos población que en PS2. Sirve como ruta entre una zona infectada y la siguiente fase. Explorar sus avenidas reporta suculentas recompensas, por lo que merece la pena conocerla. Mientras callejeas descubrirás que alberga más detalle del que parece en un principio. Las vistas merecen la pena.







En contrapunto con la presencia de enemigos muy originales –un rasgo típico de la serie–, los guardianes Octolith son extremadamente predecibles. Es una decepción ver que *Hunters* sufre una dependencia que le obliga a revivir los mismos enfrentamientos una y otra vez., únicamente aumentando la dificultad.







Son el enemigo más habitual del juego: unos hábiles y rápidos guardianes se utilizan como un elemento que te obliga a perder tiempo y ralentizar tu progreso en los momentos más tensos y angustiosos como escapadas *in extremis* hasta la nave de Samus –tras haber recogido el pertinente artefacto– de un nivel a punto de explotar.

Pequeña, pero mortal



Cada uno de los siete cazadores tiene acceso a una morfoesfera única, lo que añade más opciones estratégicas de las que puede parecer. La que lanza bombas de Samus es quizá la más débil. Weavel puede montar una torreta, aunque es flojo en el cuerpo a cuerpo, donde brilla Spire, que se complementa con la escalada de muros. Las afiladas hojas de Vhoscythe son letales en las distancias cortas, aunque nada comparado con el Triskelion, una forma pseudo-insecto de Trace que le permite lanzarse a altas velocidades contra sus enemigos. Los jugadores que escojan a Trace se llevarán los "piropos" del resto de usuarios del *chat* de voz.



METROID PRIME: HUNTERS

FORMATO: DS **PRECIO:** 39,95 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
DISTRIBUIDORA: NINTENDO **ESTUDIO:** PROPIO (NST)

Para una consola que se enorgullece de lo intuitivo, simple y táctil de su control, es inquietante que en *Metroid Prime Hunters* ocurra todo lo contrario. La combinación teclado-ratón de un PC es ideal para jugar a un *shooter* en primera persona, y también puede servir un mando con dos analógicos. Pero ¿cómo se juega a un *shooter* subjetivo con una cruceta digital y un lápiz de plástico? Sin duda, te llevará algo de tiempo acostumbrarte; este es uno de esos casos donde la práctica permite alcanzar la maestría. Experimenta con la configuración de los controles y encuentra la distribución con la que te sientas más cómodo. Si estás acostumbrado al tipo de control habitual en la serie, puede que el manejo de *Hunters* no te resulte demasiado extraño. Lo que sí varía respecto a otros *Metroid* es que el mundo se compone por varios planetas y estaciones espaciales, a los que se accede desde el menú de la nave de Samus.

Superadas las particularidades del control, *Hunters* pronto muestra su verdadera capacidad. Los entornos, en ocasiones claustrofóbicos, ofrecen unos niveles de detalle excelentes y –teniendo en cuenta las limitaciones del *hardware*– son sorprendentemente hábiles en transportar al jugador a atmósferas muy variadas.

Las ruinas rodeadas de lava, los restos de otras expediciones enterrados en el hielo o los reductos metálicos de áreas industriales están a la orden del día y parecen auténticos gracias a un apartado sonoro ejemplar. Los escenarios son perfectamente capaces de evocar la inmensa soledad que ha acompañado a Samus Aran durante toda la serie. Y, manteniendo este continuismo, la aventura en solitario es una sucesión descontrolada e increíblemente inmensa de puzzles a la caza de artefactos.

Naturalmente, se deben respetar ciertas premisas y concesiones. Casi no hay vegetación, por ejemplo, y los enemigos se limitan a un puñado de droides y plagas asustadizas. Hay una explicación para la falta de ambición en el diseño de niveles: en los casos en que el apartado gráfico de *Hunters* se vuelve ambicioso –un combate con armas de fuego en lo alto de una aeronave o la vista de una pirámide gigante por ejemplo–, la acción se ralentiza hasta casi la muerte. Es posible jugar, pero no deja de ser insufrible. Estos casos son, afortunadamente, bastante puntuales, y se compensan con la amplitud y las recompensas que ofrece el juego.

Como sucedió con *Mario Kart*, el modo para un jugador resulta ser un competente compañero para el sólido multijugador. Aparte de la incursión de Samus en la plantilla de siete personajes, las partidas por *wifi* o en red local se alejan mucho de la experiencia habitual de *Metroid*. Proporcionan una experiencia fluida y a veces bastante similar a las escaramuzas de *Quake*. Ofrece siete modalidades, con variantes *deathmatch*, defensa del territorio, y modos defensivos o de captura en 24 terrenos de juego, con una realización que tiene un toque exquisito. Las armas están bien equilibradas, mientras que el tamaño de las casi verticales zonas de combate asegura que el juego por Internet es más que un simple añadido, lo que convierte a *Hunters* en uno de los juegos de acción más reconfortantes disponibles en DS. **[8]**



En multijugador el control del lápiz alcanza toda su plenitud. Las ayudas a la puntería hacen bien su trabajo y la pantalla táctil es lo suficientemente exacta para lograr bastantes tiros certeros con poca práctica. Otra cosa es que tu dedo índice aguante el ritmo de fuego necesario para tumbar a todas las oleadas de robots.

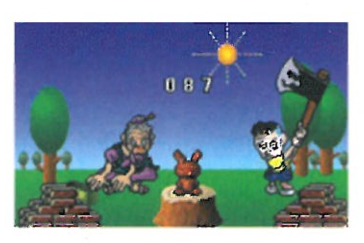




BAITO HELL 2000

FORMATO: PSP PRECIO: 5.040¥ (35 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN). SIN FECHA EN EUROPA
DESARROLLADORA: SCEI ESTUDIO: PROPIO

El éxito que Wario Ware consiguió replanteando el género de los minijuegos abrió la puerta para títulos con el mismo planteamiento, además de ser un referente para las creaciones siguientes. Pero *Baito Hell* llega incluso a desafiar a todo aquello que Wario representa. Más que poner al jugador en una dinámica sucesiva de retos de tres segundos de duración, *Baito* ofrece 40 juegos de control muy básico -con un botón- cada uno de los cuales se puede disfrutar durante horas.



Ningún minijuego se parece lo más mínimo a otro. Su estilo va desde parodias pixeladas al torpe fotorrealismo, pero todos son grotescos. Puedes jugar en modo Maratón -hasta que el cuerpo aguante- donde al acabar obtienes una clave para colocar tu récord en la *web* del juego.

Esta descripción es muy general, pero es bastante real. Los minijuegos están diseñados para capturar la monotonía de unos puestos de trabajo realmente absurdos, desde algunos medianamente molestos a otros que entumecen la mente completamente. Como recompensa obtienes un cheque por un importe proporcional al grado de cumplimiento del trabajo, aunque por la cantidad bien podría considerarse explotación laboral.

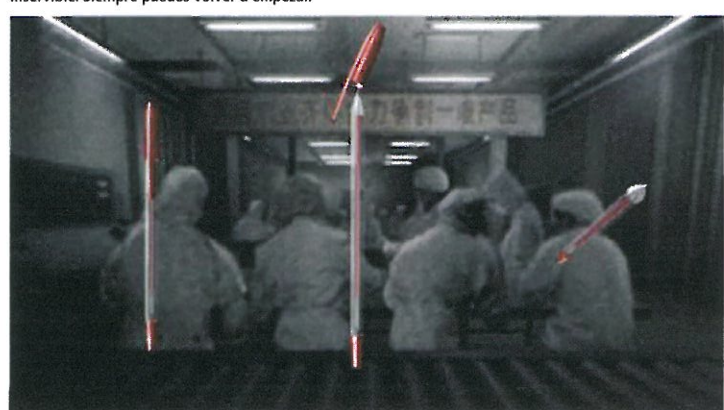
El dinero que ganas se puede despilfarrar en máquinas expendedoras –al más puro estilo japonés– que dejarán caer bolas con baratijas de plástico y, de vez en cuando algún, extra desbloqueable en forma de nuevo minijuego. Rápidamente queda claro que la tensión en *Baito Hell* no viene con el dominio en cada juego, sino en cómo todos ellos se unen contra el jugador.

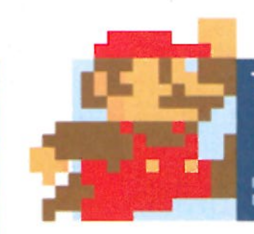
Es curioso comprobar cómo esta fórmula no satisface. Es un pequeño trozo de la vida real vista por un puñado de *frikis* de veinti-algo, sin un euro en los bolsillos; pero a menudo da risa: algunos de sus creativos minijuegos son como batallas extraídas de RPGs por turnos, saltar una y otra vez sobre el público de un concierto de rock o rebuscar entre la basura de uno de los campos de *Everybody's Golf* intentando hallar algo de valor. Evitando cínicamente que los jugadores acaben divirtiéndose demasiado, los minijuegos que más atractivos resultan son los que menor recompensa monetaria ofrecen; la opción más segura para embolsarse yenes es el trabajo aburrido y monótono.

La jugabilidad de *Baito Hell* es compulsiva, te invita a jugar a pesar de que sepas que va a resultar difícil obtener recompensas económicas. Lleva tiempo y tenacidad apreciar lo que realmente ofrece, pero, a la larga, te encontrarás con una satisfacción poco común: no dejarás de reir por el hecho de que ese chiste que Baito parodiaba está más presente en la vida real de lo que creías. **[6]**



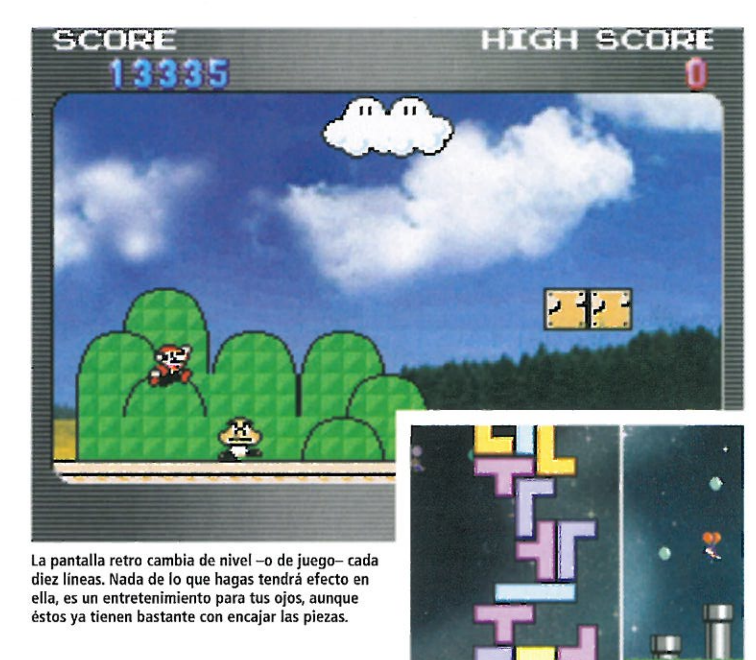
Puedes pasarte una hora entera en una depresiva y misera planta de fabricación de bolígrafos probando capuchón tras capuchón por un mísero sueldo. Solo reconforta hacerlos añicos hasta que no sean más que plástico inservible. Siempre puedes volver a empezar.





TETRIS DS

FORMATO: DS PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUIDORA: NINTENDO ESTUDIO: PROPIO



La pantalla retro cambia de nivel –o de juego– cada diez líneas. Nada de lo que hagas tendrá efecto en ella, es un entretenimiento para tus ojos, aunque éstos ya tienen bastante con encajar las piezas.

El Tower Tetris, una altísima torre que debemos desplazar ligeramente para que sus piezas se vayan encajando con la gravedad y formen líneas, pierde fuerza por los fallos de la pantalla táctil.

El clásico *Tetris* ruso representa mucho para la historia del videojuego y también para la de Game Boy. Nintendo lo ha adaptado a DS en esta visión personal que aúna las piezas del puzzle soviético con el pasado –siempre presente– de la compañía de Super Mario. Hay que agradecer a esta nueva versión que nos haya salvado de los vicios que el *Tetris Worlds* de THQ presentó hace unos años, como récords que no podían registrarse, contar con argumento o el *infinite spin*.

Pero espera. Parece que aún ha quedado una de estas lacras: la habilidad para congelar las piezas en mitad de su caída, como si obedeciesen a la acción de un Psychonaut –sí, THQ de nuevo–. Un puñetazo en el estómago de los más puristas. Lo mismo ocurre con la opción que muestra las seis piezas siguientes. Pero no hay más remedio de aceptarlo tal cual es. Y no, la incompatibilidad de DS con Game Boy Color significa que el retorno al impoluto *Tetris DX* no es una opción. Estas pegas son molestias, sí, pero meramente insignificantes. Aunque no digas que no estás avisado.

Si eres muy dado al respeto a los clásicos, quédate en el multijugador, donde *Tetris DS* brilla con luz propia y a cualquier listillo que intente explotar las nuevas características fracasará, lo que garantiza una experiencia más fiel con el original. Battle Tetris, con sus *power-ups* que cambian el signo de la partida en segundos, impacta con su estilo frenético y competitivo a su rival más cercano, Bust a Move. El juego también aprovecha el *Wifi* local, pero resulta horroroso que sólo puedas disfrutar de algunos modos con un número concreto de jugadores. Pese a esto, tiene una pareja ideal: ser compatible con Internet y su simplicidad. Tender una mano al mundo permite modos de juego fraudulentos. Por ejemplo, Tower Tetris, echado a perder por fallos de la pantalla táctil. Pero el tira y afloja que se mantiene tanto en el Mission mode como en el Push Tetris hace que ambos sean dignos de darles unas partidas de prueba.

Otra decepción, inesperada para un juego de Nintendo, es la música. Está compuesta por un descuidado estilo retro para las melodías; por lo que se puede ver aquí pensarás que Nintendo nunca antes ha dibujado un caparazón rojo o un plátano. Quizá esos violines que acompañaban a Samus en el *Tetris* de NES, después de todo, no eran tan malos. **[7]**


THE NOMAD SOUL

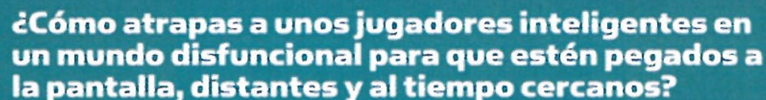
VA DE RETRO

THE NOMAD SOUL

FORMATO: **DREAMCAST, PC**
DISTRIBUIDOR **EIDOS**
ESTUDIO: **QUANTIC DREAM**
ORIGEN: **FRANCIA**
FECHA DE APARICIÓN: **1999**







¿Cómo atrapas a unos jugadores inteligentes en un mundo disfuncional para que estén pegados a la pantalla, distantes y al tiempo cercanos?

Fue durante el año que se tomó libre **David Bowie** cuando Quantic Dream -"una pareja de franceses encantadores y un irlandés", como más tarde él mismo recordaba – le pidió que aplicara su capacidad para la reinvención a su videojuego. Conceptualmente, *The Nomad Soul*, podría haber parecido una afirmación de lo obvio, muchos jugadores vagando como nómadas de un universo imaginado a otro, de una encarnación del personaje a la siguiente. Pero el viaje a través de Omikron, una decadente colmena de pensamiento vigilado criticada por su infraestructura mecánica, podía resultar cosa cualquier cosa menos familiar.

Si hubiera sido exclusivamente un proyecto para la vanidad de Bowie y sus amigos o un experimento salvajemente ambicioso de David Cage, habría sido la mitad del juego que fue. En lugar de esto, The Nomad Soul supuso un choque de voluntades y una lucha de ideas. La fricción creativa la fuerza del juego como experiencia interactiva es ante todo fruto de su pluralismo ideológico. De hecho es como la historia de dos David, uno que desea romper los límites de la profundidad y el escalado en vídeo- y otro que quiere dar una oportunidad a una representación progresista del arte. Con suerte, los ideales de Cage, basados como estaban en el mecanizado mundo del desarrollo de juegos, también le confiere a Omikron un conservadurismo que compensa los sentimientos de rebeldía de Bowie. Los puzzles, con frecuencia difíciles, con movimientos e interacciones que transpiran en sus rascacielos, catacumbas y calles, resultaban vitales para caracterizar esta absurda sociedad.

Quizá sin darse cuenta, Omikron representa un choque entre la maquinaria de los juegos 3D, representada por el frío y represivo ordenador que gobierna la ciudad, y la influencia inevitablemente rupturista de

> **"¿Qué ocurre si muero? Sólo es un videojuego", piensas cuando te enfrentas en la primera titánica exposición al juego**

entre sus autores estableció para él un heterodoxo y fascinante equilibrio que, desde un punto de vista técnico, se aprecia mejor ahora que en 1999. La versatilidad del motor patentado de Quantic logra que pueda funcionar a resoluciones más altas de las que muchos juegos actuales osarían intentar, y su escalado de texturas, que se beneficia de una librería especialmente bien renderizada de materiales originales, es tozudamente atractiva. Pero ¿cómo consigue el juego mantener el realismo con su sistema ultra-ahorrador y su acción, ya anacrónica incluso en su época?

El rasgo arquitectónico más destacado de Omikron podría ser la diversidad étnica (su modelo social tiene más que ver con *La fuga de Logan, THX 1138* y *Blade Runner* que con cualquier ejemplo del mundo real), pero un intruso encarnado por Boz, un disidente digital autobiográfico de Bowie y su mundo real de *The Dreamers* (ver recuadro "Banda de vagabundos). Pese a ser una historia muy trillada de posesión demoníaca, trasciende su enfoque más sustancial en un nivel más real. Es más, las aportaciones de Bowie, su esposa y diseñadora de moda Iman y el colaborador musical Reeves Gabrels, se apartan tanto de las fórmulas del mundo del juego, que trascienden la identidad potencialmente frívola del juego. Omikron es jaleado por los aficionados a *The Nomad Soul* como un lugar muy "real", pero ese realismo no significa necesariamente precisión, sofisticación ni verosimilitud.

"¿Qué ocurre si muero? Sólo es un videojuego", dice tu avatar (no utilizamos nombres de personajes, ya que







Qalisar, el segundo distrito que es accesible desde el principio, refleja el 'lado David Cage' de la artística lucha en *The Nomad Soul*. Con sus exóticos bailarines, sus sex shops y taimados camareros, resulta toda una fantasía popular de 'mundo real'.



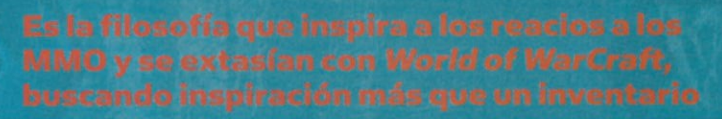
BANDA DE VAGABUNDOS

La complacencia suprema de *The Nomad Soul* no se reduce a las estanterías de sus bibliotecas, sus satíricos anuncios o el contenido de sus incontables armarios. La gran oportunidad que ofrece desde su misión actual (y de nuevo esto sólo se añade a su peculiar encanto) son las actuaciones en vivo de *The Dreamers,* la escurridiza banda de vagabundos librepensadores que interpreta el álbum *Hours* de Bowie de un modo insólito. Aunque sus prematuros intentos de complejos movimientos fueron uno de los grandes argumentos comerciales del juego, las versiones poligonales de Bowie, Gabrels y su colaboradora Gail-Ann Dorsey vibran y giran como ninguna criatura terrestre. La brusca salida de Omikron de nuestro mundo, sin embargo, convierte tal crudeza en novedad.

a estas alturas puede que ya hayas asumido otro) cuando te enfrentas a la primera y titánica exposición al juego. "Te equivocas", es la respuesta. "Este universo es tan real como el tuyo". Lo genial de una premisa por lo demás juvenil –el archimaligno Astaroth ha gobernado secretamente Omikron durante años para aumentar su depósito de almas, distribuyendo a través de universos paralelos "su propio" videojuego para atrapar a más jugadores con fuertes almas– está en que esa ubicación de su mundo, no sólo esta fuera del nuestro, sino que es capaz de ironizar sobre la tecnología de los videojuegos. La mayoría de realidades alternativas son una excusa para fabricar lo extraordinario: *The Nomad Soul* evita caer en lo ridículo.

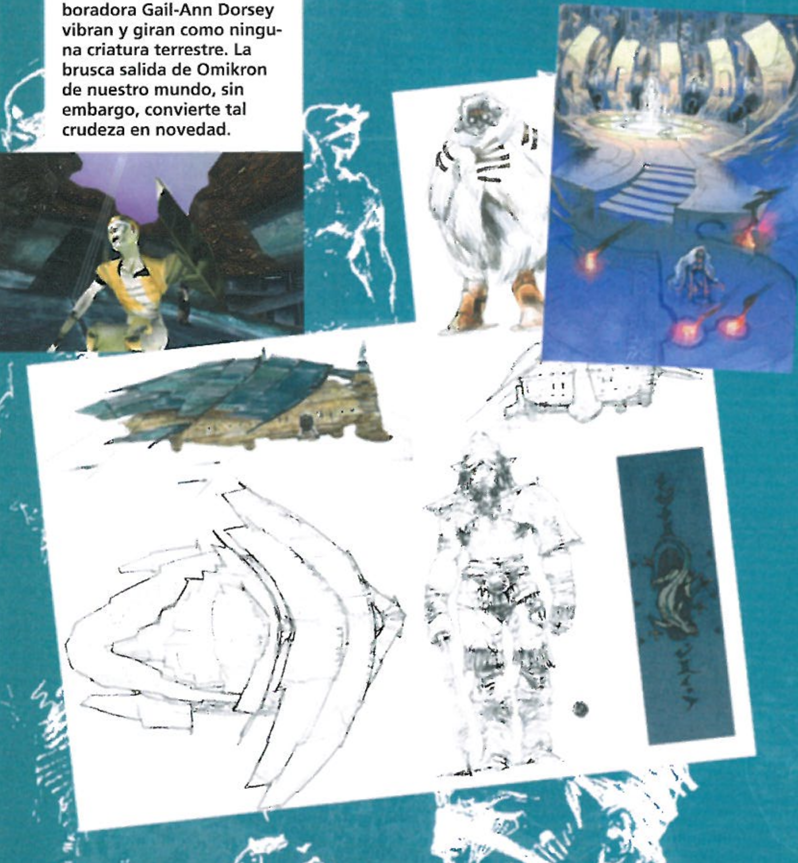
Así que, a la vista de los canales venecianos de Lahoreh, el barrio caliente de Qalisar, las callejuelas marroquíes de Jaunpur y el abundante déficit técnico que les distancia a todos del planeta Tierra, elegimos buscar lo que sí ofrecen en vez de fijarnos en las limitaciones de sus irregulares texturas. Todo esto suena como un triunfo del diseño artístico, pero este juego logra más a través de algo que Cervat Yerli y Gary Penn identificaron el número pasado como una disciplina poco documentada: el diseño de la información. Esto es realmente interesante, ya que para la mayoría de estándares aceptados, *The Nomad Soul* resulta un desorden. Prioriza la pasiva asimilación de cotilleos sobre la gente, los lugares y el pasado de Omikron, en vez de conseguir información específica sobre las misiones. Esto es un fallo en una cuestión crucial y sin embargo, pese a las objeciones de los expertos, resulta inmune a las críticas.

"A veces las mejores historias", comenta también Bowie, "no son las que crees haber contado, sino las que se descubren en la narración". Como complemento de ello, el alcance y el incentivo en *The Nomad Soul* se centran enteramente en el descubrimiento, además de un básico desafío de habilidad y un sistema de riesgo/recompensa. Considerando la autodeclarada naturaleza del juego, que muestra tanto el tirador en primera persona como la pelea en plano único como funciones clave, esto es sorprendente, por no decir poco sabio. Pero tomando prestado un término que Bowie aplicó a su propia comunidad BowieNet, Omikron es un lugar 'pegajoso'. A medida que lo exploras coges cosas que no estaban anunciadas al principio, y mientras esgrimes la espada Barkaya sobre la espalda de Astaroth (que seguramente es uno de los finales del juego más extraños de la historia), harás un repaso a un viaje muy personal y casi íntimo.

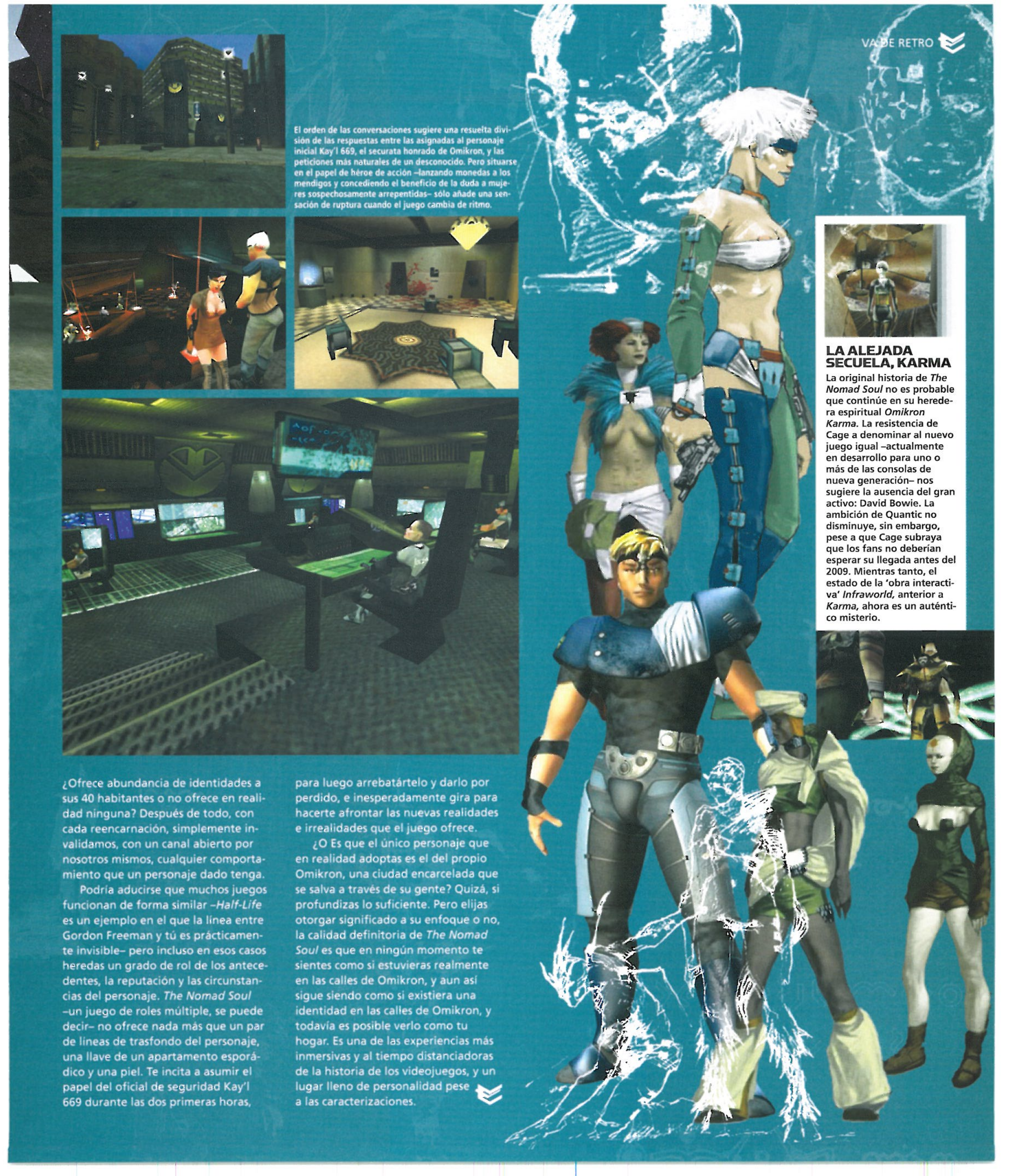


Es la misma filosofía que inspira a los reacios a seguir la dinámica de un juego on line multijugador y se extasían a lo largo de *World of WarCraft,* buscando más la inspiración que un inventario. De forma similar, no hay ilusión de permanencia ni en *The Nomad Soul* ni en los papeles que te aguardan. Tras pasar por varios personajes ni se ha recogido dinero ni se han adquirido poderes. El innecesariamente molesto inventario del juego, parece más un complaciente modelo de desorden como en la vida real que un sistema de gestión de cosas que inexorablemente encontraremos lleno de olvidadas grabaciones de audio Transcon, cervezas Kloops que nunca se van a abrir y poco más.

Esto lleva a interesantes preguntas sobre la naturaleza del juego de rol.



Sus efusivos diálogos son la principal concesión de *The Nomad Soul* a su peculiar estilo, ya que ofrecen más una lección de historia que orientación.



El orden de las conversaciones sugiere una resuelta división de las respuestas entre las asignadas al personaje inicial Kay'l 669, el securata honrado de Omikron, y las peticiones más naturales de un desconocido. Pero situarse en el papel de héroe de acción –lanzando monedas a los mendigos y concediendo el beneficio de la duda a mujeres sospechosamente arrepentidas– sólo añade una sensación de ruptura cuando el juego cambia de ritmo.

¿Ofrece abundancia de identidades a sus 40 habitantes o no ofrece en realidad ninguna? Después de todo, con cada reencarnación, simplemente invalidamos, con un canal abierto por nosotros mismos, cualquier comportamiento que un personaje dado tenga.

Podría aducirse que muchos juegos funcionan de forma similar –*Half-Life* es un ejemplo en el que la línea entre Gordon Freeman y tú es prácticamente invisible– pero incluso en esos casos heredas un grado de rol de los antecedentes, la reputación y las circunstancias del personaje. *The Nomad Soul* –un juego de roles múltiple, se puede decir– no ofrece nada más que un par de líneas de trasfondo del personaje, una llave de un apartamento esporádico y una piel. Te incita a asumir el papel del oficial de seguridad Kay'l 669 durante las dos primeras horas, para luego arrebatártelo y darlo por perdido, e inesperadamente gira para hacerte afrontar las nuevas realidades e irrealidades que el juego ofrece.

¿O Es que el único personaje que en realidad adoptas es el del propio Omikron, una ciudad encarcelada que se salva a través de su gente? Quizá, si profundizas lo suficiente. Pero elijas otorgar significado a su enfoque o no, la calidad definitoria de *The Nomad Soul* es que en ningún momento te sientes como si estuvieras realmente en las calles de Omikron, y aun así sigue siendo como si existiera una identidad en las calles de Omikron, y todavía es posible verlo como tu hogar. Es una de las experiencias más inmersivas y al tiempo distanciadoras de la historia de los videojuegos, y un lugar lleno de personalidad pese a las caracterizaciones.

LA ALEJADA SECUELA, KARMA

La original historia de *The Nomad Soul* no es probable que continúe en su heredera espiritual *Omikron Karma.* La resistencia de Cage a denominar al nuevo juego igual –actualmente en desarrollo para uno o más de las consolas de nueva generación– nos sugiere la ausencia del gran activo: David Bowie. La ambición de Quantic no disminuye, sin embargo, pese a que Cage subraya que los fans no deberían esperar su llegada antes del 2009. Mientras tanto, el estado de la 'obra interactiva' *Infraworld,* anterior a *Karma,* ahora es un auténtico misterio.

Sizzle... Tell me wh

I'm in a maze o

Tell me what to do?

I can't see. It is to

I can see: Stream of lava - Slightly wo

Ilustración: **Dennis Hind**

hat to do? Light lamp
of pits
o dark.
zy bear

THE MAKING OF...
ADVENTURELAND

Un mundo lleno de aventuras les aguardaba a quienes estuvieran preparados para responder a: "Dime qué hago"

PLATAFORMA ORIGINAL: **TRS-80** DISTRIBUIDOR: **ADVENTURE INT** STUDIO: **SCOTT ADAMS** ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **1978**

En el principio fue el verbo. La palabra era todo lo que se podía ver en el monitor en blanco y negro del Tandy TRS-80 que tenía Scott Adams. Con sólo unas cuantas líneas de texto, logró crear un mundo con una rica atmósfera y repleto de posibilidades. Al introducir en la memoria limitada de un microordenador esta prematura "ficción interactiva", hasta entonces un estilo de juego sólo jugable en un gran ordenador *mainframe*, Adams encabezó uno de los más fructíferos géneros de la incipiente informática doméstica y, al fundar una compañía para publicar sus juegos, inauguró la noción de desarrollo independiente de títulos.

Al principio, una voz retumbaba: "Bienvenido a la aventura número 1: Adventureland". El viaje comenzó una década antes, con un simple juego, el tres en raya, que Adams logró hacer funcionar en un IBM/360. A mediados de los años 70, estaba disparando a extraterrestres camuflados de letras en un ordenador casero que, partiendo de unos pocos *chips*, había montado con su hermano. Su negativa a permitir que las limitaciones técnicas frenaran su creatividad fueron más evidentes en su siguiente proyecto.

"Construí un ordenador personal Sphere a partir de un *kit* y luego diseñé una tarjeta de vídeo para él que me permitiera hacer gráficos mapeados en blanco y negro", recuerda Adams. "Programé un juego de tanques e hice dos mandos para él, con un par de palancas y un botón de disparo: era genial. De hecho, gané el primer concurso "¿Para qué utilizo mi ordenador Sphere?".

"Construí un ordenador personal Sphere a partir de un *kit* y luego diseñé una tarjeta de vídeo que me permitiera hacer gráficos"

Adams volvió a esta cuestión cuando adquirió un TRS-80 Model 1 en 1978 y analizó cómo podría utilizar la función de *string* que contenía el Microsoft Basic de la máquina. La respuesta llegó en cuanto descubrió *Colossal Caves* (una mejora del juego de texto original *Adventure!)* en el *mainframe* DEC del trabajo.

"Me enganchó. Entraba antes y salía tarde para jugar con él. Lo

que lograron los creadores, Willie Crowther y Don Woods, fue sencillamente sensacional y resultó el principal impulso para escribir juegos de aventuras".

Adams tenía su inspiración, pero no el acceso al código fuente. Incluso si lo tuviera, constatar los 300 Kb del Fortran y echar un vistazo a los 16 Kb disponibles en su modesto microordenador bien podrían haberle hecho rendirse antes de empezar. Muchos de sus amigos y compañeros le sugirieron que abandonara, pero Adams no les hizo caso y en lugar de ello se dispuso a crear su propio lenguaje.

"Como programador de sistemas sabía escribir herramientas; desarrollé el lenguaje, después un intérprete para entenderlo, y una tercera herramienta me permitió desarrollar una base de datos para el intérprete de acceso".

El sencillo analizador sintáctico de dos palabras (verbo-sustantivo) que diseñó encajaba en la limitada memoria del Tandy, y Adams pudo crear un mundo para su juego. Consciente de las exiguas descripciones que permitiría un recuento limitado de palabras, deliberadamente escogió localizaciones que funcionaran en planos cortos. Bosques, cavernas y ciénagas podrían hacer aparecer imágenes realistas en las mentes de aquellos inspirados en Tolkien y *Dragones y Mazmorras*, y la corta redacción anima a los jugadores a aplicar su propio color. Pronto podrías ver su gran tesoro reluciente en el agujero, oler el suelo y sentir la profundidad del precipicio mientras te descolgabas por su pared.

Los jugadores también tenían que hacer acopio de poderes deductivos para resolver algunos puzzles ingeniosos en su búsqueda para recoger y almacenar con seguridad 13 tesoros repartidos por 33 localizaciones. Fue un reto, sin duda, pero el juego estaba lleno de pistas e indicadores para ayudar al aventurero inexperto.

"*Adventureland* estaba escrito desde el principio para ser cordial con el jugador. Yo quería que la gente pudiera jugar y sentirse bien sólo por hacerlo. No que fuera alcanzable para unos pocos, además, todas las pistas deberían estar allí desde el comienzo, de modo que si el jugador era suficientemente listo podía jugar bien desde el principio sin morir. Es difícil de escribir, pero en mi opinión hace que sea una aventura mejor".

Las pistas quizá eran demasiado específicas para su idioma natal –la palabra mágica 'Bunyon' grabada en un hacha, que transporta un tesoro al 'Paul's Place', en alusión al mítico Paul Bunyon del folclore estadounidense, "un leñador de proporciones excepcionales". Podían hacer juegos de palabras medio malsonantes o caer en imágenes convencionales como lámparas mágicas y alfombras persas. Pero siempre subyace una lógica coherente –una lámpara encendida que consume combustible necesitará llenarse de nuevo, un espejo que cae se hará añicos– y todo podía resistir una cuidadosa lectura del texto, algún pensamiento lateral y algún acto brutal...

"Aquello no fue intencionado", sonríe Adams. "Para ahorrar memoria, el intérprete sólo utilizaba las tres primeras letras de las palabras en inglés para identificarlas. Para pasar al oso, podrías gritarle y alguna gente que estaba harta escribía "Screw bear" (machacar al oso) y obtenían la respuesta estándar: 'El oso está tan asustado que se cae de la cornisa'".

Aparte del cariño entre especies, recorre el juego un poderoso sentido de la moralidad. El genio de la lámpara castigaba la codicia, el dragón estaba para asustar, no para hacer reír, e incluso el oso se las arreglaba para sobrevivir a su sorprendente zambullida (te encuentras con la bestia más adelante, en una sima, viva aunque 'ligeramente mareada').

"Yo estaba creando una familia joven cuando escribí *Adventure-*

El autor junto a Igor, en la edición de sus venturas, especial para coleccionista.

GENTILEZA DE SCOTT

Adams fue muy abierto sobre el lenguaje que diseñó para producir sus juegos. Escribió un artículo de presentación para la revista Byte en 1980 explicando cómo funcionaba el intérprete, y casi incluía la lista de códigos completa, que documentaba lo que hacía cada comando. "Mi esposa en ese momento, Alexis, me habló detenidamente del tema y me dijo que debería guardarlo en secreto, lo cual hice", recuerda Adams. "Sin embargo publiqué el juego y la base de datos, y hubo algunos intrépidos que copiaron todo a mano. Por supuesto hubo erratas de imprenta en el artículo y al menos tuvieron que volver a trabajarse algunas partes del programa para ponerlo en marcha". Adams también compartió sus escritos de aventuras secretos con el programador británico Brian Howarth, que produjo la serie *Mysterious Adventures*. "Básicamente lo que hizo es coger lo que le enseñé y lo utilizó sin permiso. No le guardo rencor. No le he visto en 20 años y espero que le vaya bien." ¿La "M" de MS Adams es por magnánimo?





El embalaje del Commodore 64 presumía de "gráficos soberbios", aunque los decorados de Adventureland eran demasiado vanguardistas para la plataforma. Además muchos jugadores preferían desactivar la parte visual, para imaginarlos.





El cartucho VIC-20 (izquierda), con la carátula de la caja inspirada en Smaug. Adams: "La gente dijo que nunca meteríamos el juego en un VIC, lo hicimos." Aunque no ofrecía grandes gráficos.

land", explica Adams. "Quería hacer un juego que fuera totalmente agradable para la familia y con el que los niños pudieran jugar con sus padres. No iba de violencia ni asesinatos. Me gusta que lo que hago sea positivo y edificante".

Adventureland puede haber sido sanote, pero no por ello carece de humor. Los jugadores que deambulaban por el laberinto de trampas podían tropezarse con el *chip* de memoria de un ordenador, un pequeño chiste ingenioso para aquellos perdidos en su mundo virtual. Aún más audaz, Adams incluyó el primer ejemplo grabado de publicidad en juegos. Una enorme valla publicitaria te incitaba a pedir a tu tienda de ordenadores favorita el siguiente juego en la serie, *Pirate Adventure,* e incluso daba un número de teléfono para llamar si tus demandas caían en saco roto.

"En realidad era el teléfono de mi casa, aunque más tarde lo transferí para que fuera el principal número de contacto para mi empresa", revela Adams. "Sí, la gente llamaba. ¡Y entonces les vendía el juego directamente!".

Un marketing guerrillero así cabía esperarlo de un tipo pionero en la idea de publicación independiente de *software*. Inicialmente se vendía por correo a través de anuncios en la revista *Softside;* progresó proporcionando su producto a vendedores de los establecimientos Radio Shack, con un embalaje bastante ingenioso.

"Me llevó tiempo descubrir un *packaging* barato. Terminé utilizando las bolsas de los biberones de mi hija y una tarjeta especial de negocio doblada, grapada arriba y perforada para colgar de un tablero. 'Embalaje al instante!".

"Me llegó un e-mail que decía: 'Me gustaba más el texto. Mis imágenes eran mejores que las tuyas'. Tu mente crea una imagen mejor"

Su compañía, Adventure Internacional, llegó tener una presencia importante en la industria, con otras 14 aventuras creadas por Adams, así como un variado elenco de títulos de otros programadores (él menciona *Galactic Empire,* creado por un joven Doug Carlson que más tarde fundó Broderbund Software). El catálogo ofrece un legado algo menos meritorio, con referencias a La Masa y a Spiderman. Estaban previstos más juegos de superhéroes, pero la empresa fue víctima de la crisis de mediados de los 80. Sin embargo, los juegos licenciados sobrevivieron.

El lenguaje que desarrolló Adams sobrevivió también en su trabajo posterior. Más tarde reescribió el intérprete en ensamblador; añadió nuevos elementos ya que sus aventuras crecieron en complejidad y, finalmente, expandió el sistema para que soportara el tecleo de frases enteras. A medida que mejoraban las capacidades de los servidores (sus juegos aparecían en cualquier ordenador de la época), se añadieron los gráficos, una inclusión que no gustó a todo el mundo: "Me llegó un e-mail que decía: 'Me gustó más el texto. Mis imágenes tenían mejor aspecto que las tuyas'. La mente de cada uno crea una imagen mejor que la del artista".

Este es quizá su mayor logro. Los juegos de Adams podrían situar imágenes duraderas en las mentes de los jugadores y tuvieron un efecto duradero sobre los que se aventuraron en ellas.

"Todavía recibo una media de uno o dos e-mails diarios de nuevos fans y sigo impresionado por cómo mis juegos afectan a la gente. Me han dicho que la gente ha logrado trabajos, carreras e incluso matrimonios por mis juegos. Una vez contactó una mujer conmigo cuya madre enferma terminal preguntó si podrían jugar *Adventureland* una última vez, ya que tenía muy felices recuerdos".

Con *Adventureland,* Adams creó su propio mundo lúdico. Y todo sólo con unas pocas palabras bien elegidas.



VUELTA AL TEXTO

En respuesta a años de esperadas solicitudes de fans preguntando si produciría una nueva aventura, en 2000 Adams lanzó *Return to Pirate's Island Part 2,* actualización de un juego anteriormente sólo disponible en el TI-994a. "He vendido unos miles de copias y parece que la gente ha disfrutado", dice Adams, modestamente. "Actualmente estoy escribiendo una aventura basada en el Antiguo Testamento, *The Inheritance,* aunque no he trabajado en él desde hace un año o así. La verdad es que necesito volver a él."
Para seguir el progreso de *The Inheritance,* visita www.masadams.com, donde también puedes revisitar *Pirate's Island* y descargarlo. O simplemente decir: 'Di YOHO'.

```
I am in a forest. Visible items:

Trees.

    Some obvious exits are: NORTH SOUTH EAST WEST
<------------------------------------------------------------>


A voice BOOOOMS out:

Welcome to Adventure number: 1 "ADVENTURELAND".
In this Adventure you're to find *TREASURES* & store them away.

To see how well you're doing say: "SCORE"
Remember you can always say "HELP"
 -------> Tell me what to do? _
```

Comienzo de la versión original del TRS-80, donde todo empezó. No sabes lo que es una aventura si no empiezas por el blanco y negro.

Creadores

Como el DNI de los distribuidores

COMPAÑÍA: FX Interactive

FUNDADA EN: 1 de junio 1999

NÚMERO DE EMPLEADOS: 32

EQUIPO DIRECTIVO: Los hermanos Ruiz y varios socios más fundadores de la mítica y extinta Dinamic



URL: www.fxinteractive.com

SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA
Distribución en España de 24 títulos (Panzers, The Fallen, Apache Havoc...)

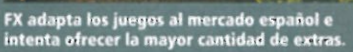












FX adapta los juegos al mercado español e intenta ofrecer la mayor cantidad de extras.



LOCALIZACIÓN:
-Av. Europa, 19
Pozuelo (Madrid)

PROYECTOS EN CURSO:
Dos grupos de trabajo con varios títulos en desarrollo

TODO SOBRE LA EMPRESA

FX es una compañía independiente española dedicada a crear y editar juegos para plataforma PC. "En España hay ocho millones de hogares con ordenador y nos parecía suficiente desafío conseguir llegar a todos ellos... poco a poco lo vamos consiguiendo, apunta Manuel Moreno, responsable de relaciones públicas de FX Interactive. "Pero no somos sólo distribuidores, sino editores, que es algo más rico e interesante. Hay un arduo trabajo de adaptación al mercado español: portada, trailer de intro, interfaz, localización, doblaje, manuales con trucos y pistas, página *web*, misiones adicionales... incluso pedimos cambios al desarrollador".

"El resultado es un juego editado como a nosotros mismos nos gustaría encontrar en la tienda. FX trabaja en varios proyectos de edición al tiempo, pero no exactamente en paralelo, sino en fases distintas, desde la negociación con la distribuidora original o la desarrolladora hasta la revisión final. "Hoy día, desarrollar un videojuego supone toda una aventura; los costes financieros son elevados y el retorno de la inversión no llega hasta que el juego sale a la venta. Los tiempos de desarrollo varían mucho según la calidad del proyecto y el tamaño del equipo, y puede durar desde tres y seis años, como norma general.



Panzers II es uno de los últimos títulos que ha traído, pero hay muchos más.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **COMPAÑÍA:** Midway Studios – Newcastle Ltd

■ **FUNDADA EN:** 1996 (adquirida por Midway en 2005)

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 56

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Tony Parkes (abajo)



■ **URL:** www.midway.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA**
LA Rush (PS2 y Xbox)

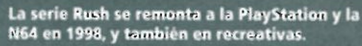












La serie Rush se remonta a la PlayStation y la N64 en 1998, y también en recreativas.



■ **LOCALIZACIÓN:**
Newcastle. Reino Unido. (Tyne And Wear)

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
The Wheelman (PS3, 360), LA Rush (PSP).

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

"Pitbull Syndicate fue fundado en 1996 por un pequeño grupo de programadores y dibujantes como un estudio especializado en juegos de conducción. La compañía se aventuró a crear algunas secuelas de la franquicia *Test Drive, Big Air, Demolition Racer y LA Rush.* Al darse cuenta de su potencial de crecimiento, Midway Games Inc. adquirió el estudio en 2005 y le encomendó la realización de *Rush* para la PSP y *The Wheelman* para la PS3 y la 360, un título vanguardista de acción con Vin Diesel como protagonista y creado en colaboración con Tigon Studios, Midway, MTV Films, Paramount Pictures y MTV Games".
"MTV Films y Paramount Pictures han comprado los derechos para hacer una película basada en el videojuego, protagonizada por Vin Diesel y escrita por Rich Wilkes y también colaborará con Midway Studios–Newcastle escribiendo el guión del juego".
"Midway Games se ha comprometido a desarrollar menos juegos, pero más grandes y mejores. Para ayudarse, la compañía está utilizando tecnología Unreal 3 para todos los futuros proyectos. Eso nos permitirá centrar nuestros esfuerzos en la forma de jugar y el refinamiento del juego, en vez de emplear el tiempo en desarrollar la tecnología. Esto encaja a la perfección con el mantra del Newcastle Studios: 'trabajar mejor, no más'. Como estudio nos dedicamos a maximizar la productividad, la buena planificación y la comunicación con la gente apasionada y con dedicación que contratamos".



En PSP *LA Rush* tendrá 50 vehículos y la posibilidad de sumarlos todos.


12+
www.pegi.info
La Segunda Guerra Mundial entra en su momento decisivo...
ASÍ SE ESCRIBE LA HISTORIA. ASÍ SE ESCRIBE PANZERS II.
Todos los secretos de PANZERS II en
WWW.FXINTERACTIVE.COM
Stormregion
cdv
PANZERS II
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
Alemania
Italia
Gran Bretaña
Estados Unidos
U.R.S.S.
Partisanos
Estrategia en tiempo real | Basado en hechos históricos | Liberación de ciudades | Desembarcos y cobertura aérea | Tropas y armamento reales | Operaciones de comando
Teatros de operaciones en el norte de África, Italia y los Balcanes.
POWERED BY gamespy
Participa con jugadores de todo el mundo en batallas en Internet.
Manual de juego, Guía de unidades y Diario de misiones.
19'95€
FX INTERACTIVE





Juegos a medida para la PS3

La conferencia DevStation 06 de Sony mostró cómo los desarrrolladores europeos se preparan para tener sus juegos a tiempo para el lanzamiento de la nueva consola



Paul Holman, vicepresidente de tecnología en Sony Computer Entertainment Europe.



Andy Beveridge, director de SN Systems.

Cada vez que aparece un nuevo *hardware* para videojuegos el sector se agita enfebrecido para ver cómo los desarrolladores se están adaptando al nuevo sistema. Lo que a menudo se olvida, sin embargo, es que los fabricantes también se están poniendo al tanto: sus nuevas consolas empujan las fronteras de la electrónica de consumo gracias a la combinación de procesadores multinúcleo, unidades ópticas de altas especificaciones, y arquitecturas y sistemas operativos compatibles con la banda ancha, que hacen que el salto cualitativo sea enorme. Y lo es tanto en lo que se refiere a investigación y desarrollo internos, como en la comunicación de esa información a los desarrolladores. Esto explica la conferencia DevStation de Sony, que se celebra normalmente cada dos años y que sirve a los desarrolladores para estar al día sobre las herramientas y técnicas que preparan Sony y sus socios.

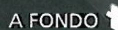
Ya que la PlayStation 3 saldrá a final de año, hay que aplicarse en aprender, sobre todo los desarrolladores que deben tener sus juegos listos cuando se lance la plataforma. No se trata tanto de la tecnología como de convencer a los distribuidores para que inviertan en producir juegos fuera de sus propios estudios. Como explica **Paul Holman**, vicepresidente de Sony sobre tecnología, eso es al menos lo que respecta a Sony: la clave es promover la innovación.

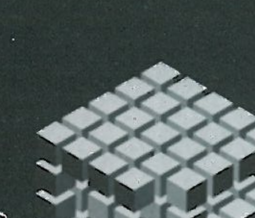
"Tenemos a grandes empresas como EA en DevStation, pero tenemos suficientes *kits* de desarrollo para PlayStation 3, quizá unas diez veces más de lo que teníamos en esta fase de desarrollo de PlayStation 2, suficientes para llegar a estudios que estan empezando", asegura Holman. "Buscamos talento. Deseamos un paquete de juegos para el lanzamiento, pero también plantar algunas semillas que produzcan en el futuro". Sony promete tener su propia versión del Bazar de Xbox Live para descargar juegos sencillos tipo arcade y necesita reclutar nuevos talentos para el creciente ecosistema del

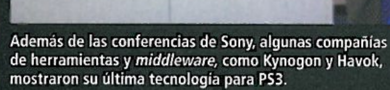


¿Apostando sobre el futuro de la PlayStation 3? Hubo multitud de desarrolladores europeos aprendiendo a sacar partido del nuevo *hardware* de Sony, con la mirada puesta en las herramientas de programación.






Además de las conferencias de Sony, algunas compañías de herramientas y *middleware*, como Kynogon y Havok, mostraron su última tecnología para PS3.

desarrollo. Para completar los *kits* actuales, Holman afirma que Sony está adoptando un enfoque reiterativo: "Ya vamos por nuestra séptima versión", revela. "Incluso la primera generación llevaba un procesador Cell, y luego hemos ido integrando los otros componentes. Los gráficos RSX llegaron hace un par de meses; hasta entonces teníamos unas tarjetas Nvidia para que los desarrolladores tuvieran siempre *hardware real* con el que jugar". El próximo gran componente serán las unidades Blu-ray; hasta entonces los desarrolladores habrán emulado el proceso mediante DVD estándar.

"Incluso sin el *hardware* terminado, ha sido posible conseguir niveles de juego que funcionan", subraya Holman. "Es cuestión de optimización y dar a los desarrolladores la seguridad de que sea lo que sea lo que desarrollen, funcionará cuando el dispositivo esté terminado.

El apoyo de Sony no se limita al *hardware:* también hay *software*. Ha lanzado dos bibliotecas importantes, La primera fue la sólida pero lenta PlayStation Graphics Library (PSGL), a la que luego se añadió otra de más bajo nivel, LigGCM.

"Hemos liberado el código fuente de PSGL para que los desarrolladores puedan conseguir que las cosas avancen y funcionen con PlayStation 3, y llevárselo a otras consolas, lo cual nos parece bien", afirma Holman. "Queríamos ayudar específicamente a los desarrolladores de tamaño medio, y vemos con satisfacción que están aprovechando el código y lo usan en juegos reales".

En consonancia con este proceso llegan las herramientas de programación de SN Systems. Comprada por Sony el año pasado, esta compañía británica concentra ahora su potente equipo de 40 ingenieros en asegurarse de que los desarrolladores de PlayStation 3 tengan las mejores herramientas para programar, corregir errores y construir.

"Nos costó un poquito descubrir cómo trabajar con Sony", confiesa **Andy Beveridge**, director de SN Systems. "En la etapa actual casi hay demasiada información, así que tenemos que ser selectivos y concentrarnos en los aspectos que creemos que marcarán las diferencias".

"Los desarrolladores saben que la PS3 estará vigente durante años, así que vale la pena aprender a utilizarla"

Un área de ese esfuerzo es el producto Tuner de la compañía, que permite a los programadores gestionar cuellos de botella en el código. Actualmente se encuentra en fase alfa aún, pero en un mes o dos debería estar disponible. Sony también se ha apresurado a lanzar la primera versión de su Suite Performance Analyser (SPA), que informa de cómo está funcionando en la PlayStation 3 el código compilado. Utilizados juntos, deberían garantizar que los títulos que acompañen el lanzamiento de la PlayStation 3 ofrezcan un óptimo nivel de detalle, aunque la verdadera innovación se retrase a lanzamientos más relevantes.

"Hay grados en cuanto al partido que los desarrolladores sacarán al *hardware* al principio", reconoce Holman. "Podrían usar simplemente la PPU (Unidad de Procesado de potencia) principal y uno o dos SPUs (Unidades de Procesado Sinérgico), probablemente para la física. Lo principal de la PlayStation 3 es su preparación para el futuro. Los desarrolladores saben que el sistema tendrá vigencia durante años, y que de verdad merece la pena aprender a usarlo; siempre contaremos con *software* para ayudarles. Pero a fin de cuentas, lo que más importa son los juegos". Los desarrolladores volvieron a casa con este mensaje... y con los *kits* de desarrollo, claro está.



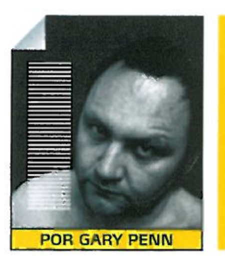
Junto a Paul Holman (en la foto), otros altos directivos de SCEE hablaron en la DevStation, como el vicepresidente de relaciones con estudios externos, Zeno Colado. También asistió el presidente y consejero delegado, David Reeves.

www.technology.scee.net


La DevStation fue un auténtico foco de información técnica sobre cómo sacarle el máximo rendimiento al complejo *hardware* de la PlayStation 3, con secciones sobre atajos de código, trucos de audio y técnicas gráficas.

Siete se convierten en seis

Por si hacían falta más pruebas de la profunda complejidad de la PlayStation 3 como arquitectura informática, aquí viene la última: una de las SPUs de Cell se ha "perdido". El diseño original de Cell tenía un procesador de potencia general más ocho denominadas SPUs (Unidades de Procesado Sinérgico) para crear una CPU hecha y derecha. Pero algunos problemas iniciales llevaron a Sony a rebajar de ocho a siete el número de SPUs de la Cell para PlayStation, a fin de poder fabricar los más de tres millones de unidades que hacen falta para su lanzamiento simultáneo global. Sin embargo, la necesidad de procedimientos de seguridad para una máquina que estará siempre *online*, unida a la saturación del sistema operativo, ha obligado a sacrificar otra SPU por el camino. Curiosamente, Microsoft ejecuta tareas de seguridad y sistema operativo similares en dos de los tres núcleos de su Xbox 360, así que este problema no es privativo de Cell. Irónicamente los desarrolladores (por no hablar de los jugadores) no notarán la diferencia los primeros años. La complejidad de controlar los procesadores paralelos es tan alta que sería sorprendente que alguno de los títulos de la primera hornada para PlayStation 3 emplease más de un par de SPUs, y eso gracias a los esfuerzos de compañías de *middleware* para física (como Havok), que están intentando hacer evolucionar sus motores hacia el modo SPU. En realidad, los desarrolladores podrán incluso optimizar su código para funcionar sobre el bus de interconexión de Cell. Ofrece una arquitectura de cuatro direcciones, dos canales funcionan en el sentido de las agujas del reloj y dos en el contrario, con lo que los programadores más hábiles podrán acceder muy rápido a la memoria de ciertos chips y usar la capacidad no utilizada de cada canal para duplicar e incluso triplicar su caudal de datos. Por desgracia, de momento es tan complicado que no es sensato esperar que ningún juego utilice estas técnicas hasta que se anuncie la PlayStation 4. Quizá a eso se refiere Sony cuando dice que la PlayStation 3 está preparada para el futuro.


POR GARY PENN

MÁS FUERTE QUE LA ESPADA

Notas desde el taller de un diseñador de videojuegos

Final del viaje

Hace poco me recordaron que me he pasado la vida jugando con videojuegos y ordenadores... bueno, sobre todo desde que aparecí en público hace 30 años (de los cuales más de 20 dentro de "la industria").

En este tiempo el medio ha crecido y pasado de ser una novedad a una industria poderosa e influyente que, en los últimos tiempos, se ha convertido en otra empresa capitalista... por no mencionar que ahora está más aceptada y reconocida por los círculos artísticos y el público general (aunque sigue sufriendo una gran estigmatización). Lo que un día fue un negocio dominado por los británicos ya no es desde luego lo que fue, y ahora está en gran parte en manos estadounidenses.

¡Uf!, recuerdo cuando todo eran pantallas verdes. Un día un hombre caminaba por la luna y, al minuto siguiente, se había abierto una conexión al espacio virtual y unía por vez primera rectángulos y líneas blancas en un universo totalmente nuevo. La televisión en el hogar y los videojuegos en las consolas parecían magia del hombre blanco. Pero cuando se volvió posible enviar y recibir emisiones desde y hasta el espacio virtual desde tu propia casa, o permitir que tu televisor fuera poseído por haces de luz compatibles... Qué vértigo.

> Un día un hombre caminaba por la luna y, al minuto siguiente, se había abierto una conexión al espacio virtual

Para mí, el inocente asombro ante un nuevo medio creció rápidamente en aceptación y aprecio, y luego se desarrolló como un pasatiempo: me volví un jugador de "juegos de televisión", fascinado todavía por el milagro puro y el placer de jugar por simple entretenimiento.

Llegaron las consolas, y el acceso a los ordenadores, y entonces fue cuando germinaron las semillas de la obsesión. Maravillándome y admirándome de quién hacía qué y cómo, fácilmente complacido por cualquier cualidad (ya fuese jugable, visual, sonora o técnica), fui queriendo más... al principio en mis tiempos de ocio. Cuando quedó claro que el desarrollo de juegos en el espacio virtual era el equivalente a construir pirámides con granos de arena, me convertí en un jugador avanzado. Jugando para ganar, jugando a todo, gané todo (y a todos), especialmente lo más difícil, con marcadores que midieran mis logros, en vez de alcanzar un final que me satisfaciera. De perdedor de competiciones formales pasé a ser probador de juegos, y jugaba no para mí sino para hacer comentarios y aconsejar a otros. Una compulsión convertida en profesión.

Pero jugar más y más de lo mismo se volvió monótono. Había refinado mi habilidad, o eso creía, así que busqué sólo lo mejor y prescindí del resto, ascendiendo el camino de la perfección. Cuanto más alto subía, más primaba la originalidad sobre la calidad: todo tenía que ser diferente, o de lo contrario lo desdeñaba por aburrido, falto de inventiva o inservible.

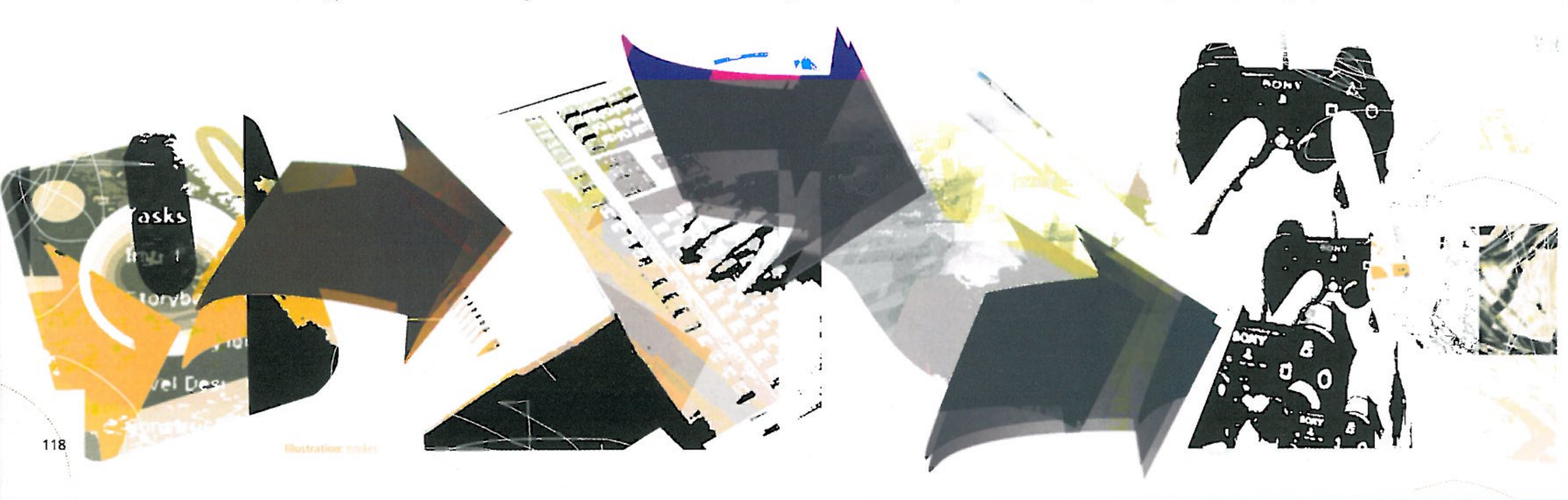
Un ascenso a director de revista produjo otro cambio en mi perspectiva: un enfoque sobre los juegos como medio para vender ejemplares llenando con corrección un espacio que compartir con los lectores. A esto le siguió una transición a 'escritor' para escribir manuales, resúmenes, anuncios, notas de prensa y texto dentro del juego, lo que significó que seguía sin jugar por placer sino para hacer bien mi trabajo. A continuación vinieron múltiples pretensiones acerca del significado del medio y su potencial para la expresión, junto con la curiosidad por el 'juego perfecto'.

Sorprendentemente, sigue sin haber ninguna sintaxis de juego que tenga relevancia, que sea pragmática y de largo alcance, que ayude a crear el desarrollo del juego (ni las herramientas apropiadas). De manera similar, aún no he descubierto cómo logran los japoneses crear juegos plausibles y normalmente satisfactorios a partir de cualquier cosa (un DJ, la abogacía, la cocina), mientras que en occidente tendemos a abstraernos con simulaciones que envejecen mal (fíjate, los juegos no tienden a crecer bien, ni en cuanto a una sensación creíble ni desde luego estéticamente).

Como productor y representante de un distribuidor que quería más (antes) por menos, yo era un jugador exigente con más interés en el juego como camino para un SKU. Jugar sólo para conocer lo que los demás estaban haciendo, para ver qué debería hacerse mejor y qué debería evitarse, para que otros disfrutasen. Eso continuó al otro lado de la valla del desarrollo, al principio en un estado de delirio autista, sin noción en principio del coste que supone dedicar el tiempo que haga falta para hacer las cosas bien, y luego a la madurez y la comprensión de que el tiempo es dinero. Hay facturas que pagar y pocos jugadores notarán en todo caso ese esfuerzo invisible.

Ahora, las ilusiones son aún más fuertes pero más obvias, y juego por jugar. La tecnología no significa nada. Sin sorpresas. El medio es parte de un calendario. La informática y los videojuegos están en un camino inevitable, y yo en lo alto del tonto pedestal que me he construido esperando un momento divino: un juego sin conexiones con el pasado, uno que sienta que no podría haber adivinado, uno que me haga sentir un niño otra vez.

Gary Penn comenzó en Zzap!64, antes de trabajar en BMG y DMA Design. Ahora produce juegos en Denki.




FOTOFONDOS
envía un mensaje con IMAGEN59 + un espacio + código al 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
QUITA TU OPERADOR
blanco al 5477
TOP
45497 45596 45605 46505 46944 36326 36455 39255 41084 41272 41490
42782 45362 39095 35427 45494 45534 46954 46955 44019 CER 46932 36021 36170
TENER SEXO CONMIGO MATA...
37489 36329 46491 45578 telma 45603 45536 45577 46501 46415 46503 36525 36019
36036 35561 35937 35953 35494 35222 35228 35332 36524 37754 37768 41083 39728 41132
47349
42655 43129 46930 46933 36215 36250 35559 41035 39252 46945 46946 46950 46953 46416
llena tu móvil de lo que te gusta
envia TEMA12 + espacio + código tema al 7494
MENUS PARA MOVILES
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h) 902 01 01 27
2252 Tuning
TOP TEMAS
3796 Kamasutra
2856 Dragones
3277 Gnomos
3271 Unicornios
2536 Calaveras
5535 Desnudas
6139 Dancingbabies
2607 Motos
3509 Hadas
3475 Toros
2131 Delfines
2243 Pompis
3411 Chicas sexy
2123 Coches
2809 Tetas
5251 Peces exóticos
5113 Lobos
5663 Perritos
3525 Bebes
PIRATAS 6138
INDIOS 6168
DALMATAS 6140
Hadas 3509
BRUJAS 3431
MUSICA REAL ARTISTAS ORIGINALES
envía MUSIC73 + espacio + código de canción que quieres al 7808
Úsalos como tonos de llamada o de mensaje
2180 Moonlight shadow Mike Oldfield
3871 Te regalo
5447 Imagine John Lennon
TUS CANCIONES EN TU MOVIL
4290 No me crees El Efecto Mariposa
2620 Hey boy hey girl Chemical Brothers
2834 The number of the beast Iron Maiden
4365 Rutinas Chenoa
3885 You're beautiful James Blunt
UTILÍZALAS COMO TONO DE LLAMADAS O DE TUS MENSAJES, TE PARTIRÁS DE RISA
TONOVOCES
envía un mensaje con POLIS49 + un espacio + código al 7808
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
77786 Que pasa neeeeeng! El Neng
78102 Subidón subidón!
77325 Nos hacemos unas pajillas Torrente
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo Divertido
77472 Que soy el telefono cogeme! Divertido
79388 Gasol Pelota rompe cristal
79390 No hablo de mi hija Duquesa de Alba
77762 Como el luisma no se entera Luisma (Aida)
77258 Coge el puto telefono cabron!
77479 Risa bebe Divertido
77251 Mensajeeeeeeeeee Sms
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
Carcajada Hombre riendo
77786 Que pasa neeeeeeeeeng! El Neng
77435 Osea te cojo el telefono?
77650 Cerco policial Gracioso
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77386 Que poderio tengo en el coño C de Marena
77119 Bebe gracioso
77281 Cogelo que es tu camello Torrente
78869 Gol del Barça Manolo Lama
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
79262 Un cigarrito no tendrás El Moñas
77256 Uuu que es eso? Mensaje nuevo gitano
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77483 Gallina imitando Formula 1 Divertido
78491 Franco desde la tumba Franco
77896 Coge el telefono que me llevan presoginero
78870 Gol del Madrid Manolo Lama
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
79033 Las drogas son malas Frase
77593 Chaval coge el telefono Torrente
77895 Esta sonando el monomovil payo! El gitano
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
77167 Olas del mar Sonido
77023 Beep beep Correcaminos
77266 Yabadabadoo Los picapiedra
77027 sonido dibujos
FOLIEXITOS
envía un mensaje con POLIS48 + un espacio + código al 7808
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
NOVEDADES
88940 Como habiar
89002 Dirty Harry
89003 Are we the waiting
89004 St. Jimmy
89005 Let's make history
89006 Quemando come de amor
89016 Me pregunto
88709 Espinas
88718 Palmas darnos
88719 Kids with guns
88715 Strict Machine
88714 Se acaba
88712 No se vivir sin ti
88713 Enamorada
83754 Kingdom Hearts
80044 Rocky
80093 MacGyver
84397 El Padrino
84226 Cafe del mar
84231 Bar coyote
84507 Bingo bongo
84724 El bueno, el malo y el feo
85441 Verano azul
85486 Jardín de gavilanes
85529 el último mohicano
85944 Eras tu
86636 No quiero verla más
82172 Barcelona
83708 Resident Evil
83722 Super Mario 2
83738 Metal Gear Solid
83750 Super Mario Brothers
VIDEOJUEGOS
83737 Dragon Ball Z
83731 Metal Gear Solid 2
83706 Worms
83739 Final Fantasy
83759 Puzzle Bobble
83779 Final Fantasy 3
83732 Mortal Kombat
83715 Resident Evil 2
83752 Tetris
83743 Sonic The Hedgehog
83714 Street Fighter
85286 Four to the floor
85151 I Will Survive
80093 Ecuador
84860 Fly on the wings of love
85212 The world is mine
83250 Selección Española
HIMNOS DEL MUNDIAL
89019 Alemania
89018 Angola
89020 Arabia Saudí
89021 Argentina
89022 Australia
89023 Brasil
89024 Corea del Sur
89025 Costa de Marfil
89026 Costa Rica
89027 Croacia
89028 Ecuador
89029 España
89030 Francia
89031 Ghana
89032 Holanda
89033 Inglaterra
89034 Irán
89035 Italia
89036 Japón
89037 México
85514 Te regalo
89025 Noches de bohemia
82652 Fiesta Pagana
89045 La camisa negra
85290 Zapatillas
85504 Soldadito marinero
82205 La tortura
85501 Nada fue un error
88010 Mala, Sebas, Gullie y
80504 Nada que verla más
85503 So payaso
89099 Volverá
87301 Yo te traigo flores
89516 Ven bailalo
84997 Valió la pena
85416 Pokito a poko
85348 Molinos de viento
80018 Ruinas
83542 Devuelveme la vida
85530 Con solo una sonrisa
85578 Magic Alonso
85119 Bueno con nombre que te quiera
85425 Días de verano
85544 No me crees
86971 Mala
88168 Mi mundo sin ti
89051 Muñeca de trapo
85896 No sé
89018 ¡Qué pasa neng!
83188 Real Madrid
84094 Himno de riego
85871 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84362 Champions League
84595 Els segadors
84494 La internacional
84491 Asturias patria querida
82190 Betis
84336 Centenario R. Madrid
82094 Real Sociedad
84932 Himno de Galicia
84172 Himno de Valencia
84497 We are the champions
84492 A las barricadas
84487 Real Zaragoza
84793 A por ellos
83258 Sevilla F.C.
80274 El Equipo A
80270 Forrest Gump
84064 Darth Vader M Imperial
80014 The Terminator
84437 Kill Bill - Silbido
80143 La Pantera rosa
80283 Fraggle Rock
84067 El Exorcista
80017 Mision Imposible
80036 Pulp Fiction
80440 Sexo en Nueva York
85806 Vals de Amelie
84759 La abeja maya
85894 Gladiator
84000 Popcorn - Anuncio Clio
85219 Volkswagen Golf
80297 A Audi A4 I got life
80108 Benny Hill
80025 The Simpsons
85236 CSI Las Vegas
83645 La familia Munster
80125 Mortal Kombat
80440 El señor de los anillos
80496 El fantasma de la opera
80131 Buffy Cazavampiros
80194 Dirty Dancing Time of Life
84206 Moon river
80175 Expediente X
80048 El coche fantastico
84692 Rasca y pica
84592 Zorba el griego
80014 James Bond
84437 Shin Chan
80236 Indiana Jones
80172 Hawaii Five-O
83645 El Superagente 86
83507 This is halloween
84660 SWAT - H de Harrelson
84233 La historia interminble
84966 24 - Serie TV
85889 Solo tu encuentras leña
85083 El pajaro loco
84896 Aquí no hay quien viva
83835 Star Wars
80358 Negrito del Colacao
80065 Friends
80082 La Pantera Rosa
80001 Top Gun
83658 Star Wars
85895 Anuncio Siemens
84695 Kill Bill
84695 Shrek
83866 Bajo del mar
84640 Austin Powers
80168 Axels Theme
80249 Futurama
80286 Charlie's Angels
84656 Superman
85268 Embrujadas
88626 Aida
84999 CSI Miami
83295 Woo-hoo
80333 ET
CINE Y TV
TOP 20
JUEGOS JAVA
envía un mensaje con PLAY57 + un espacio + código al 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
LOS MAS PEDIDOS TOP
VERSIONES DEL SEXIS
clásico 1836
Musical 1453
Famosos 1454
clásico 1180
1435
fútbol 1421
2034
1091
SUDOKU
2074
1418
1011
1301
1466
2036
1410
Monopoly Tycoon 1235
NUEVOS
1458
1457
1438
2080
1714
1563
1651
1460
1442
2079
2005 REAL FOOTBALL 1419
NUEVO
TAMAGOCHIS
MASCOTA66
5477
No lo dudes, ADOPTA UNO.
Bertie
Beniu
MASCOTA66 + 1912 5477
MASCOTA66 + 1913 5477
Pavo
MASCOTA66 + 1916 5477
5477
1690
1691
1915
1917
¡GARANTIZADO!



BIFFOVISION

Con derecho a quejarse

El anunciado salto al juego *online*

Pasé mucho tiempo negándome a jugar en línea. Mi experiencia de juego *online* se frenó por los problemas de conexión y los informáticos terribles que habían memorizado cada centímetro de sus juegos y sabían exactamente cómo humillar y frustrar a los jugadores novatos (tal vez sea la única manera de que estos pálidos y palurdos inadaptados sociales puedan sentir control sobre sus vidas). Encontré la experiencia tan hostil que, sinceramente, no creía que algún día un individuo en su sano juicio pudiera optar por jugar *online* contra una horda de extraños sin rostro en vez, por ejemplo, de jugar con sus amigos en el salón. Los amigos ven los juegos como algo divertido que hacer más que como un modo de parchear su sentido de la autoestima.

Todo ha cambiado ahora: soy un jugador *online* que lleva siempre su tarjeta, después de tragarme el mayor trozo de pastel de humildad que mi esófago pudo deglutir. De hecho, en los últimos seis meses he pasado más tiempo jugando *online* que en los tres años anteriores.

> No creía que algún día un individuo en su sano juicio pudiera optar por jugar *online* contra una horda de extraños sin rostro

La verdad sea dicha, mucha de mi resistencia nacía de ciertos comentaristas de la industria que proclamaban que el juego en red estaba muy establecido, cuando no era el caso ni de lejos. Durante mucho tiempo fue como si alguien hablara de Gran Hermano antes de inventar la tele. Aun así, aunque Xbox Live, *World of WarCraft* y *Battlefield 2* han desgastado mis pantalones durante los últimos 12 meses, sigue faltando camino para que el juego *online* sea omnipresente como algunos piensan.

Porque hay lunáticos que incluso ya andan predicando que el juego *online* multijugador está matando al de jugador único. Según ha afirmado **Lars Butler,** "el entretenimiento lineal en monojugador es al juego lo que la masturbación al sexo".

No, Lars Butler no es ningún lunático, ni piensa sólo a base de metáforas sexuales. Lars Butler es en realidad un antiguo vicepresidente de operaciones *online* de EA. Lo preocupante es que Butler no es el único en albergar ese sucio pensamiento. "La historia de toda la industria del videojuego ha sido hasta ahora una aberración, un monstruo mutante que ha sido posible solamente por ordenadores desconectados", afirma **Ralph Koster,** antiguo responsable creativo de Sony Online Entertainment (SCE), hablando, como Butler, en un panel sobre juego *online* en California.

Durante demasiado tiempo los ejecutivos del mundo del juego han venido declarando la muerte del juego monojugador, y durante demasiado tiempo he sentido pavor al oírlo.

Según Koster, "los jugadores, una vez se conectan, no vuelven atrás; encuentran difícil retroceder a experiencias en las que no pueden compartir experiencias con otros".

De lo cual se deduce que yo soy claramente una aberración, en lo que se refiere a lo de "los jugadores". Los dos juegos con los que más juego en este momento son el modo multijugador de *Call of Duty 2,* y *Black,* que ni siquiera es de lejos multijugador, y mucho menos está *online.* Ahora, pásmate ante esta loca afirmación: los disfruto por igual. No me siento a jugar a *Black* mientras me lamento de que le falte ese componente on line; lo disfruto por lo que es. Un tren fantasma, un patio repleto de destrucción, una experiencia finita y más bien lineal, pero muy bien diseñada.

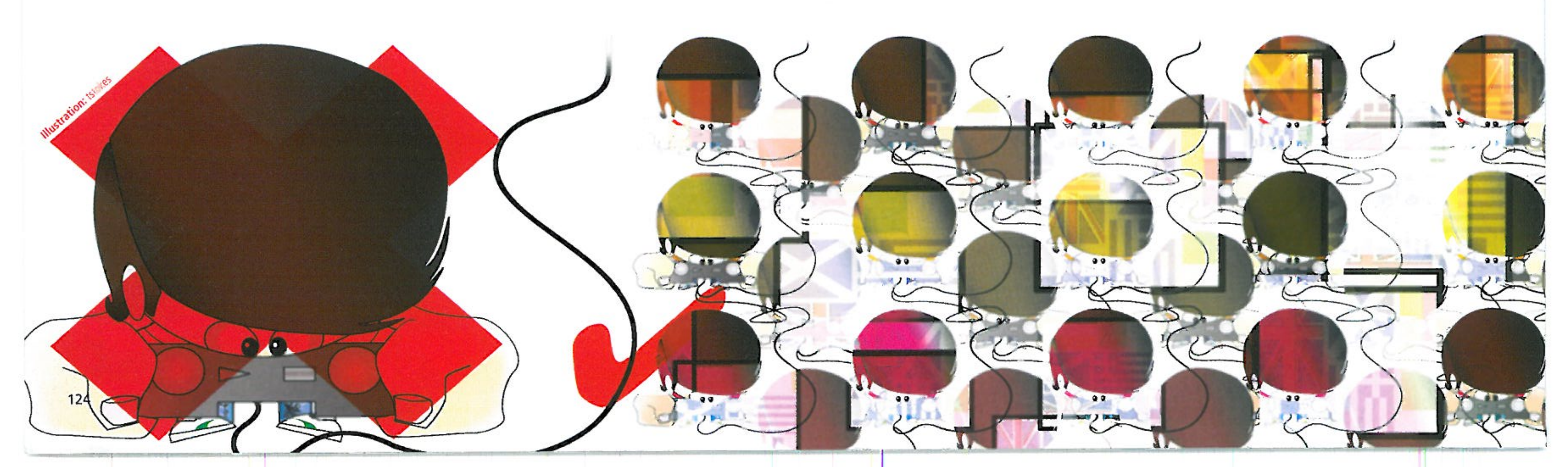
Supongo que si Koster y Butler trabajaran en editoriales, abogarían por afirmar que la novela es cosa del pasado, y convertirían en pulpa de papel toda la ficción a favor de sesiones de juegos de rol en directo y fiestas de misteriosos asesinatos. Quiero decir que es un punto de vista absolutamente mental. Algunos tipos de juego simplemente no funcionan **online:** y, si no, mira lo que le pasó a *Resident Evil* cuando Capcom lo intentó.

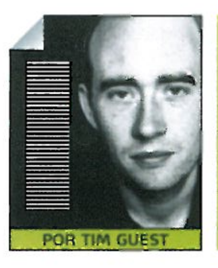
Todavía estoy llorando la prematura pérdida del juego de plataforma 2D, y que los diseñadores se obsesionen con los polígonos (gracias, dioses, por la Nintendo DS). ¿Y ahora tengo que pensar que el juego en línea va a cargarse mis géneros favoritos aún más? Diablos, ni siquiera son géneros, es el simple goce de jugar un juego bien diseñado. Es la diferencia entre sentirse Bruce Willis en *La jungla de cristal* o ser parte del Equipo A, supongo.

Desde luego, he estado equivocado antes. Quizá una compañía como Valve me sorprenda y lance un *Half Life 3* totalmente multijugador, y tendré que comerme el resto de ese pastel de humildad (para entonces seguramente se habrá desintegrado, y me comeré los restos). Pero estoy seguro de que el juego individual nunca desaparecerá, ni tampoco se demandará a los jugadores que deserten. Afrontémoslo, a veces quieres un desahogo rápido sin tener que caer en el sexo pagado ni mucho menos en el consentido, y eso no cambiará.

Aun así, diré una cosa sobre Xbox Live: he sido insultado por estadounidenses, franceses, holandeses y (en una ocasión particularmente memorable) por un brasileño. No recuerdo haber pasado por algo así nunca con *Super Mario World.* Realmente, eso es progreso.

Mr Biffo cofundó Digitiser, una sección de videojuegos en teletexto, y ahora, sobre todo, escribe para televisión.





LA COLUMNA DE GUEST

Postales desde el universo *online*

Sigamos a San Philip

Al comienzo de mi viaje por los mundos virtuales esperaba descubrir no sólo lo que revelan sobre nosotros mismos, sino también cómo nos afectan. A comienzos del siglo XXI, en los estertores moribundos del capitalismo, hemos reducido nuestros futuros posibles a un estrecho espectro de posibilidades, supeditado a la elección. Hoy día, absolutamente todo, incluso la familia y la comunidad, se constituyen bajo una creencia única: si puedes seleccionar tu entorno, si eres capaz de elegir qué hacs, dónde vives y con quién estás, lograrás triunfar. El dinero, el combustible de nuestra elección, se ha convertido en la moneda no sólo de las transacciones económicas, sino también de nuestros sueños.

Durante milenios la humanidad soñó sola. El cine iluminó nuestros sueños con una lámpara, permitiendo que todo el mundo pudiese ver. Ahora, los mundos virtuales han puesto los sueños a nuestros pies, como el edredón de patchwork de Yeats ("Él desea las prendas del cielo") para que todo el mundo, no sólo nuestros seres queridos, los recorran y habiten.

> "El cine iluminó los sueños con una bombilla, y todo el mundo pudo ver. Ahora los mundos virtuales están a nuestros pies"

Si el dinero rige nuestros sueños, es lógico que también lo haga con los mundos virtuales. Casi toda la información que llega de ellos a los medios de comunicación tiene que ver con el dinero: las cantidades que mueve, los objetos virtuales 'inexistentes' que pueden comprarse y venderse por efectivo real. Esta visión simplifica la reveladora capacidad de los mundos virtuales, pero tiene una explicación. No es sólo que el capitalismo secuestre cada innovación en su propio beneficio, como un jeque petrolero compra a un político. Es que además las propias cifras arruinan la fe. El último año, los residentes de *Second Life* —secondlife.com— (de los más pequeños, con unos 100.00 residentes) comerciaron con propiedad virtual por valor de 1,25 millones de euros en un mes. El mercado anual de todos los mundos virtuales se estima en casi 1.000 millones de euros. Para comprender mejor esa cifra hay que recordar que la película *Titanic* recaudó en su país natal unos 350 millones. *World of WarCraft* mueve una quinta parte de ese montante cada mes.

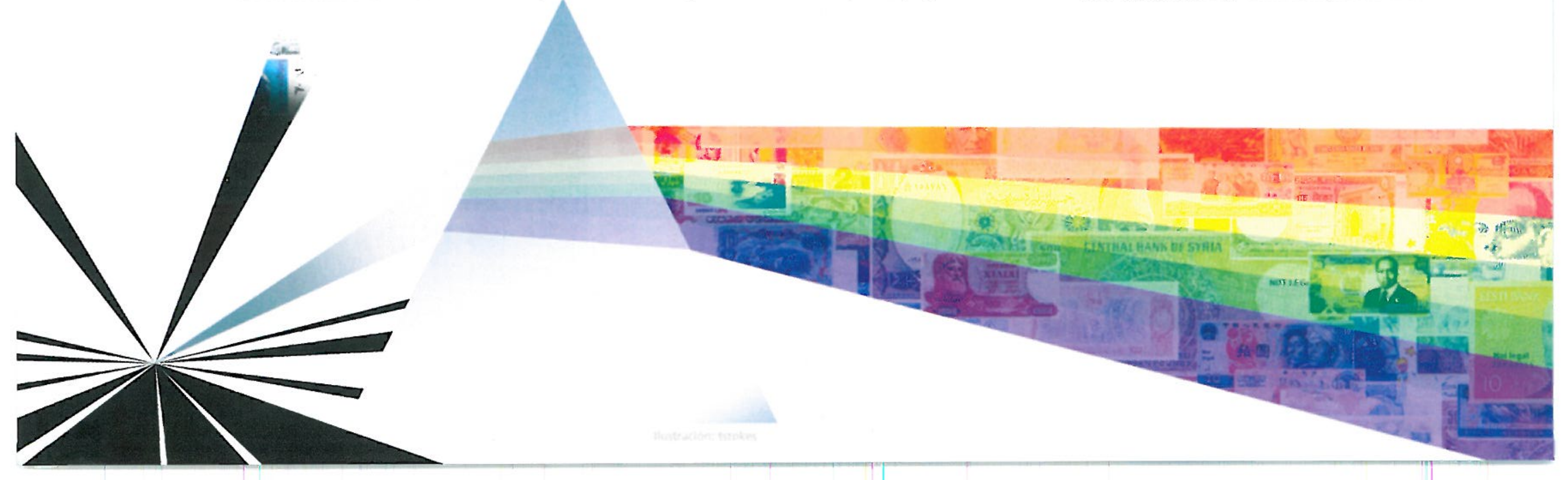
El número anterior mencioné lo que se ha bautizado como la 'ola WOW', una fiebre por el dinero y el bombo publicitario que rodea a los nuevos mundos virtuales. Pero los mundos virtuales han llamado también la atención de Hollywood. Este mes el director de *Titanic*, James Cameron, se ha unido a la ola WOW. Ha anunciado que su próximo largometraje, "una desinhibida peli de ciencia ficción completamente loca" aún sin nombre, irá acompañada de un mundo virtual que se lanzará meses antes, para permitir que la gente habite el universo de la película incluso antes de que puedan verla. Películas, sueños, mundos: Cameron cree obviamente, igual que yo (y tú también deberías hacerlo) que las tres cosas están relacionadas. "Yo también creo mundos, aunque los míos están orientados por la narración".

En una entrevista concedida al periodista de *Business Online* Burt Helm, Cameron expuso su deseo de ver que los jugadores creen sus propios mundos. "Quiero ver a los desarrolladores crear juegos donde los jugadores puedan aportar algo a los mundos, a medida que progresan, de modo que puedas ver lo que pueden crear cientos de miles de personas en este entorno de juego. Es como si cada uno tuviera un *set* de herramientas... En vez de crear un juego de 40 millones de euros, creas juegos de dos millones y dejas que crezcan por sí mismos".

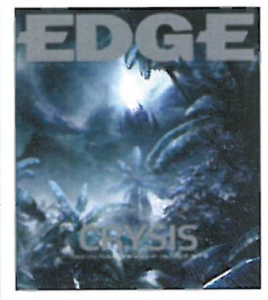
Cameron ve paralelismos entre nuestros nuevos mundos virtuales y la literatura. "Mucha ciencia ficción literaria versa sobre crear mundos que son ricos y detallados y tienen sentido en un nivel social", afirma. "Obligan a la gente a ser más imaginativa". Ahora mismo, la imaginación es lo que más necesitamos (aunque Cameron muestra poca en sus películas, al ignorar que esos mundos creados por los residentes ya existen). A Philip K. Dick, nuestro profeta de otros mundos más imaginativo, le hubiera encantado todo esto. La preocupación de Dick era la forma que tenemos de crear nuestras propias realidades, y dentro de ellas nos iluminamos y nos aislamos. En nuestro mundo real ya estamos tanto iluminados como aislados; estos son tiempos desesperados, y nuestra desesperación seguro que se extiende también a nuestros mundos virtuales. (El mes pasado, un residente de *Second Life* estuvo en el centro de una controversia, sobre la cual más del 70 por ciento de los residentes del mundo poseía una opinión formada. Su controvertido acto fue colgar unos pósters que cuestionaban la competencia de George W. Bush).

Dick, a su vez, era un hombre desesperado. Sus visiones esquizoides diagnosticaron una escisión en nuestra cultura, el fortalecimiento del conflicto profundamente enraizado entre el yo y el otro, mucho antes de que se dramatizara en el panorama mundial como nuestro prefabricado "choque de civilizaciones" actual. La verdad, como Dick sabía, era que creamos nuestro propio mundo... con o sin desarrolladores de juegos. Así que tengo una propuesta. Hagamos de Philip K. Dick el santo patrón de nuestra nueva frontera digital. Mudémonos al loco y desinhibido mundo de ciencia ficción de Cameron y, como Dick, volvámonos tranquila, sensata y decididamente locos.

Tim Guest es periodista de videojuegos/tecnología. Su libro "My Life in Orange" está editado por Granta Granta.



Fórum



Número 1

ONLINE OFFLINE

Fragmentos seleccionados del Fórum de Edge (Reino Unido) en la red

Tema: matar en nombre de...

¿Hay alguien interesado en intentar literalmente esto? ¿Qué tal un mes de juegos pacifistas? Puedes jugar con cualquier juego que te guste, de *Grand Theft Auto* a *Electroplankton*, pero si matas, pierdes. Quien quiera tomar parte puede escribir aquí sobre cómo afecta eso a sus hábitos de juego y todo eso. ¿Qué piensas tú?

Growl

Hace poco jugué con *SWAT 4* y te da la opción de seleccionar armas no letales, pero incluso con esta opción me gusta llegar a las armas letales. Por desgracia la elección del mes dedicado al modo de juego pro-vida no está en mis manos, sino en las de la inteligencia artificial enemiga. Si ellos la acatan, tendremos una historia con un final muy bonito, si no, me uniré a las filas de todos los demás que fallan en tu misión imposible...

PermiaN

Fotorrealismo. Puede que técnicamente sea impresionante pero la tendencia a replicar cada vez mejor los aspectos de la vida en los juegos es algo aburrida. Cojamos *Fight Night: Round 3*, por ejemplo: puede ser un juego muy bueno, y sí, resulta espectacular, pero me tentaría mucho más jugar con *Ready 2 Rumble* con la Dreamcast que con el animado y llamativo título de EA (aunque no es demasiado probable que juegue con ninguno, para ser sincero).

Desde luego los juegos deben tener sensación de realismo. Sin perfiles podría pasar cualquier cosa, pero hay una diferencia entre esto y un título "realista". No me parece sorprendente que las mejores críticas las hayan recibido juegos del tipo *Psychonauts* o *We Love Katamari*: apenas podemos considerarlos realistas, ¿no? Igual que en la industria del cine, los juegos necesitan ampliar el espectro. Igual que no todas las películas pueden ser superventas, tampoco cada juego debe ofrecer crímenes callejeros o excesivo realismo, pues la industria corre el riesgo de estancarse.

No es un argumento nuevo, lo sé. Pero el signo más evidente de lo que podrían ser los juegos no descriptivos coincide con el diseño de personajes de los juegos más recientes.

Si la mayoría de jugadores hoy quieren controlar personajes humanos en una ciudad digital tan bien detallada que nunca tenga que salir de la casa, que así sea... pero a mí me gustaría más atracción visual. Es como pintar un paisaje cuando tienes una cámara digital: podrías copiar todos los detalles, pero ¿por qué no volcar tu propia individualidad en la obra? Pienso que la mayoría de los jugadores agradecería la creación de mundos que nunca hayamos visto en un estilo que corresponda con el juego, en vez de recibir toda la dosis de disparos, peleas y gore que parece dominar la industria. Obviamente, el producto para el gran público tiene que existir para ofrecer una alternativa, pero parece como si la próxima generación sólo puliera un poco más lo que ya hemos visto... Y, ¿vale la pena comprarse entonces el próximo juego cuando salga?

Craig Williams

La dura realidad es que algunos desarrolladores seguirán creando juegos cuyas imágenes no pueda decirse que se distingan de la realidad hasta que se logre ese objetivo. Cuando eso suceda, la única salida estará en las más experimentales áreas de presentación. ¿Cuánto tardará eso? Se admiten apuestas.

Los buenos juegos son como películas, pero nunca debería ser ese el argumento de venta. Si centran todo su esfuerzo en ser como películas, morirán

No suelo escribir a las revistas, y cuando lo hago es para "echar unas cuantas risas", pero he vistoen la revista inglesa el anuncio de *The Plan* y me he quedado patidifuso. ¿Qué es lo que me ha cabreado tanto? Una simple afirmación: "Un thriller criminal de alta tecnología y supegenial que llega directamente desde Hollywood".
Espléndido. Os diré una cosa: yo jugaré con *Mario Kart DS*, o con *We Love Katamari*, y luego veré alguna peli de Hollywood. Está bien y los juegos buenos comparten similitudes con las películas, pero eso nunca debería ser un argumento de venta, lo que me convenza para comprarme el juego. Si los juegos ponen todo su esfuerzo en ser como películas, morirán. Terminaremos con un trillón de *FFVII: Advent Childrens*.

Yo lo veo así. Primero tenemos libros; su único propósito es contar una historia. Una buena historia puede hacer un buen libro. Luego tienes las películas. Cuentan una historia, pero verlo bien es también importante. ¿De qué serviría ver tu película favorita en un móvil? Luego tienes los juegos. La historia y la vista pueden desempeñar un papel, pero ambos son secundarios respecto de la jugabilidad. No puedes interactuar con las películas.

Luke Summerhayes

La ironía en este caso en particular es que *The Plan* ofrecía una jugabilidad más fresca que muchos títulos menos inspirados en el cine.

Al leer artículos en vuestra revista (y en otras menos impresionantes) hace poco me sentí un poco perdido al ver la discrepancia entre los comentarios que leía sobre la Nintendo DS y mi propia experiencia con la máquina. Cuando se lanzó la portátil, Nintendo proclamó que jugaríamos aquellos de nosotros que nunca habíamos jugado antes. No le pongo pegas a la pantalla táctil ni a ninguna de las otras prestaciones de la consolita, es sólo que no parece conseguir en absoluto explotar sus innovaciones. Al repasar análisis en Internet descubro que la mayoría de los títulos que están bien valorados (*Mario Kart*, *Advance Wars*, *Castlevania* y demás) no usen la función de pantalla táctil de ningún modo productivo, y que hay muy pocos títulos lanzados en Europa que no se describan en las conclusiones como una diversión entretenida y nada más.

Esto no es un ataque a la DS —cuyas posibilidades parecen infinitas— sino a la falta de imaginación de los juegos



para ella que he visto hasta ahora. Intento imaginar cómo será la biblioteca para DS en Japón. ¿Es posible que los japoneses, que llevan disfrutando de los juegos más tiempo como parte de su cultura que en occidente, sean más receptivos a las sensaciones nuevas y especiales que los jugadores occidentales? Y, si es así, ¿qué significa eso de cara al lanzamiento de la Revolution (Wii)? Quizá Nintendo debería parar el tren hasta que occidente esté preparado.
Robert Scott

El indicio de que un juego para DS es bueno está en lo inteligente que se muestra al elegir qué aspectos explota de la máquina. Pero si eso es lo que buscas, entonces *Wario Ware Touched, Yoshi's Touch & Go, Trauma Centre: under the Knife* y *Nintendogs* cumplen con creces lo que pides. Eso sí, sin duda Nintendo tiene ante sí una dura tarea para preparar al mercado occidental para la Wii (Revolution).



Robert Scott está buscando un título europeo para DS que haga un uso apropiado de su pantalla táctil. ¿Es *Brain Training* la respuesta?

Ryu Hayabusa es japonés, el juego está ambientado en oriente con un guión en consonancia, pero la voz de Ryu por defecto es la de un estadounidense

Un juego con personajes de voces japoneses se hace y se lanza en Japón. Mientras tanto, se gastan considerables cantidades de tiempo, dinero y recursos en doblar el juego a varios idiomas, sobre todo al inglés, para lanzarlo en otros países, a menudo maltratando nuestros oídos con actores famosos que no podrían preocuparse menos por el resultado final, ni más por leer una hora de texto apresuradamente para coger su dinero. Este es el punto en el que los jugadores que sí aprecian esas cosas se quejan de que prefieren los diálogos japoneses originales con subtítulos en inglés. *Ninja Gaiden* podría citarse como ejemplo: Ryu Hayabusa es japonés, el juego está ambientado en oriente con un guión y una leyenda a medida pero en las versiones occidentales, la voz de Ryu por defecto es la de un estadounidense. Esto está mal y rompe la ilusión de inmediato. Por suerte, los valores de producción de Team Ninja y su apreciación de lo que quieren los jugadores son tales que incluyeron el diálogo en japonés como opción en *Ninja Gaiden*, pero muchos otros desarrolladores no son tan cuidadosos. Seguramente la solución es tener todos los personajes con voz en un juego hablando en sus lenguas nativas con subtítulos para todos los mercados. Este elevaría la capacidad de inmersión del título, ahorraría tiempo y dinero en el desarrollo porque la traducción se convertiría en un fichero de texto, algo mucho más barato de producir que la palabra hablada. También ayudaría a los jugadores sordos porque cada juego vendría con una opción de subtítulos. Parece una propuesta sensata que beneficiaría a todas las partes de la industria, desde el desarrollador hasta el jugador pasando por el distribuidor. ¿Por qué no se está haciendo?
Justin

Dragon Quest VIII muestra cómo es posible hacer un buen trabajo de adaptación a cada mercado, porque ofrece voces en inglés, un idioma al que nuestros oídos están más acostumbrados, y la traducción de los textos al español es muy buena, pero estamos de acuerdo en que no hay razón para no incluir las voces originales con subtítulos donde sea posible. Los soportes de almacenamiento de mayor capacidad deberían volver las pistas en múltiples idiomas más comunes en el futuro.

siento la necesidad de escribir en relación con los comentarios hechos en Biffovision sobre el lanzamiento de la Xbox 360. Sugerir que habría sido mejor para mí que Microsoft hubiera esperado seis meses antes de lanzar la 360 en Europa es una tontería. ¿Cómo podría ser mejor no disfrutar de la consola medio año a tener la posibilidad de tener una al mismo tiempo que todo el mundo? Es cierto que el lanzamiento podría haber sido mejor (seguro que hasta Microsoft lo admitiría), pero yo tuve la suerte de ser una de las 70.000 personas que consiguió comprar una 360 cuando se lanzó, algo que Biffovision lamenta, al parecer. Si el suministro continuara, cualquiera que de verdad quiera la consola debería ser capaz de conseguir una unidad durante los seis meses siguientes. Yo aplaudí a Microsoft por, al menos, intentar no tratarme como a un ciudadano de tercera sólo porque vivo en Europa.

Es interesante descubrir que Sony planea ahora un lanzamiento mundial para la PS3. Supondremos que ha aprendido algunas lecciones sobre la



Sigue el tema: matar en nombre de...

La Sonic Mega Collection es tu aliada para este desafío. Una de las cosas que más me gustan de los juegos Sonic es que no matas robots: ¡liberas animalitos!
Daviest

No estoy seguro sobre esto... sí, liberas animalitos, pero destruyes otra forma de vida artificial para ello. Piensa en el animalito como el corazón latente de una creación mucho más compleja... Quiero decir, vamos... Los robots malignos también son humanos. Eh, espera... Cuanto más lo pienso, el doctor Robotnik era un genio industrial...
Spleendonkey

Fórum

poco perfecta llegada al mercado de la Xbox 360, pero no olvidemos que hubo escasez tanto de la PS2 como de la PSP tras su introducción: era tan difícil encontrar una PSP en navidad como una Xbox 360, pese a haberse lanzado nueve meses después que en Japón.
Richard Bacon



Es lógico que cada uno tenga opinión propia, pero no deja de resultar extraño que no se quiera tener la posibilidad de leer la de los demás. En Edge, tanto en su versión original como en la editada en España, se hará todo lo posible por mantener la independencia de las críticas y de las opiniones de quienes escriban, aunque algunas no gusten a todos. El caso de Mr. Biffo es especial; es un provocador nato desde antes de colaborar con una columna en Edge y, aunque en el número 1 parezca a favor de unos y en contra de otros, seguro que en las próximas opiniones nos sorprende.

F

Sigue el tema: matar en nombre de...

Mario Kart DS.. tendrá que hacerlo. Aunque creo que podría estar un mes sin matar ningún bicho.
ChopperByrne

No sirve de nada, me temo. ¿De dónde creeis que salen todos esos caparazones?
Padster

Aún no habéis jugado a *SM64*, ¿verdad? Los koopas que estaban en esos caparazones están correteando en calzoncillos. Lo único que podría sucederles peor que eso es coger un resfriado.
Dandy Kong

Buenos días, soy un comprador del primer numero (y espero que lancen más) de la nueva en España revista EDGE. Me gustaría poder enviarles este e-mail con una opinión buena, tal y como pensaba cuando la compré. Pero antes de decir que la revista en general me ha parecido no muy buena, me voy a centrar en una sola página, en la de la opinion de Mr. Biffo. Este señor, si se le puede llamar asi, no solo ha alabado constantemente durante su texto a la consola de nueva generación de Sony y en general a la compañía, sino que ha ridiculizado y menospreciado a las otras consolas, Xbox 360 y Revolution (ahora Wii) y sus compañías. Algunos comentarios como "Microsoft tiene un designio malvado de monopolizar la forma de entretenernos" o "Nintendo Revolution no cuajará con los deseos de las masas" creo que son inadmisibles en una revista de tan buena fama, y los comentarios a favor de Sony creo que son más que visibles, algunos como que la "PS3 va a barrer" son decepcionantes. Solo decir que espero que este señor o cambie mucho para sus próximas opiniones o no escriba más, ya que me parece que en una revista multiplataforma que aparenta ser adulta, comentarios como que Microsoft ha "eliminado cualquier posibilidad de que la marca Xbox triunfe en Japon" dañan la vista. Sin mas, decir que por lo menos espero una respuesta a este mensaje para saber que, por lo menos, se han molestado en leerlo.
Javier Alemán.

Algunas opiniones de lectores que he leído en esta revista hace poco, así como los que dan sus opiniones en los foros, me han sorprendido. Yo no esperaba que el ambicioso proyecto Revolution de Nintendo, la Wii, obtuviera mucho respaldo, y desde luego menos en esta fase inicial de su desarrollo, pero muchos de dentro y fuera de la industria comparten la impresión de que se requiere innovación si los videojuegos quieren evitar ese destino relativamente común que comparten la mayoría de medios de entretenimiento: el estancamiento.

Desde luego, no debería haberme sorprendido. En realidad, ahora que he pensado sobre ello con algo más de profundidad, me doy cuenta de que si me hubiera puesto mi sombrero de realismo (es un sombrero simbólico, no físicamente real, lo aseguro) debería haber esperado exactamente esta reacción de la gente que compra esta revista. Es un punto de vista expresado por la mayoría de jugadores experimentados, que serán más difíciles de impresionar con secuelas o derivados y largos títulos 'originales'. El problema, sin embargo, es que yo creo que los juegos ya no están hechos para esa gente.

Muchos se sienten comprensiblemente desconcertados por cómo la Xbox 360 se ha convertido en la consola de juegos de ventas más rápidas de la historia a pesar de contar con un catálogo de lanzamiento diseñado por 'Juegos Genéricos, Medianos, Ligeramente Entretenidos pero Llamativos, S.A.'. La razón es que (en general) la gente que compra esta revista comprará las tres consolas de próxima generación de todas maneras, y sólo se solapa con una mínima parte del mercado de consumo masivo al que Microsoft se dirige.

Gracias al crecimiento masivo de la industria, los mismos niños que escuchan rapear a un gángster en sus relucientes iPods, y los mismos trogloditas que llevan cadenas de oro de dos dedos de gordas con ropa deportiva y exhiben su Opel Corsa tuneado tendrán una 360 y serán más felices con insulsas secuelas de *Fifa* y de *NFSU* y esos nuevos y excesivos efectos de iluminación. Esas personas son ahora los que permiten que los estudios hagan juegos como *Bulletproof* y *True Crime*, y los disfrutarán porque molan. Estos nuevos jue-

pasa ›

¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?

Edge busca gente con ganas para colaborar en la edición española tanto traduciendo y adaptando textos del inglés como para probar juegos y hacer nuevos reportajes. Manda todos tus datos a: Editorial Globus Comunicación Revista Edge C/ Covarrubias, 1 28010 – Madrid
También puedes hacerlo por e-mail a: revistaedge@globuscom.es

Edge y One for All

SORTEAN

Cinco mandos a distancia "PC Media Remote" para controlar tu ordenador



Con el nuevo mando para ordenadores de One For All podrás controlar la reproducción de tus películas o de la música que estés escuchando en el PC sin necesidad de moverte del sofá. Este nuevo dispositivo está especialmente diseñado para controlar ordenadores de salón. Con el PC Media Remote no necesitarás usar ni el ratón ni el teclado.

Requisitos mínimos de PC:

- Sistema operativo Windows98, WindowsME, Windows2000, Windows XP Home o Pro.
- Espacio en el disco duro para guardar los archivos.
- Pentium II o superior.
- Lector de CD ROM.
- Tarjeta audio y altavoces para *play-back* audio.
- USB 1.1 o 2.0 Prot. para recepción de radiofrecuencia.
- Formatos compatibles: MP3, WMA, WAV, JPG, BMP, GIF, PNG, MPEG 1 y 2, MPEG 4, DiVX, XVID, AVI.

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a la siguiente pregunta:
¿Cuántos pulsadores tiene la "guitarra" especial del juego *Guitar Hero*?

Respuesta: ....

¿Tienes pensado comprar próximamente algún juego?
Si es afirmativo ¿de qué temática?

❑ Acción ❑ Aventura ❑ Hazañas bélicas ❑ Rol/estrategia
❑ Lucha ❑ Coches ❑ Deportes ❑ Erotismo ❑ Humor
❑ Otras (escribe cual por favor)..............................

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Recorta y envía este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Si has acertado entrarás en el sorteo de los móviles más juego arriba indicados. Sólo un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 4 de EDGE

Fórum



gos atraen al nuevo mercado masivo y multiplicarán por mucho las ventas de juegos como *Katamari Damacy, Ico* o *Shadow of the Colossus*.

La Revolution, me temo, compartirá un destino parecido. Lejos de la afirmación de Nintendo de que intentar alcanzar a un público nuevo, de hecho puede que la consola simplemente galvanice al segmento de más edad, aquellos que llevan jugando desde el ZX Spectrum. Sin duda, ésta será una estrategia maravillosa en Japón, pero en occidente, por desgracia, simplemente no hay gente así suficiente para evitar caer en la redundancia.

Como las franquicias de referencia se acercan casi todas al final de su ciclo comercial natural en la próxima generación (*Metal Gear, Resident Evil, Gran Turismo, Tomb Raider,* etc.), muchos se preguntan de dónde saldrá la próxima *killer application*. El desolado pesimismo que anida en el más oscuro escondrijo de mi corazón se debe a que no hay ninguna... y, peor aún, ni Sony ni Microsoft la necesitan realmente.

Jonathan Mack

Lo peor de juegos como *Bulletproof* en realidad no es la temática en sí, sino el hecho de que no valen para nada, son lo que se puede denominar una porquería. Puedes temer que el mensaje le llegue a la gran comunidad de los videojuegos.

Coño, qué alegría, la «Edch» en nuestro terruño; nunca pensé que viviría para ver algo así...

Pues nada, hombre, nada. Que sé que estos días debéis tener como mil millones de correos y que si no me doy prisa en felicitaros y desearos la mayor suerte del mundo se os pasará la euforia inicial, dejaréis de leer todos los correos y ganaré -aún- más papeletas para acabar directamente en vuestra papelera de reciclaje, de modo que: ¡SUERTE, NENES!:) Ojalá Edge España se convierta en la revista que J. Piella y un servidor quisimos hacer en su día con *The Game.Mag* y nos depare muchas alegrías en los años venideros... y en los que hayan de venir después.

Un saludo y mucho ánimo,

Javier Lourido

Siempre hay gente divertida opinando sobre la revista y en general las críticas han sido buenas. Una pena que proyectos como *The Game Mag* no salieran adelante, pero quizá entonces no era el momento adecuado para una publicación de ese tipo.

Hola. desde hace pocos días lector de vuestra revista, EDGE. Escribo estas líneas para felicitarles por el trabajo de crear una versión española de la fantástica revista de UK.

EDGE prácticamente me ha encantado, con contenidos actuales para ser una revista impresa a la par que interesantes, manteniendo las formas que pocas revistas de este sector saben llevar. La única crítica, y espero que a positiva, es que se podrían incluir opiniones de redactores nacionales. Las columnas de opinión de vuestros compañeros del Reino Unido son perfectas, pero si en vez de una simple localización fuesen "caseras" sería muchísimo mejor. Me consta de grandes colaboradores de la revista, en especial Nacho Ortiz, el cual conozco por sus artículos en MeriStation.com (también artículos de opinión) que podrían desempeñar perfectamente dicha labor.

Roberto García

Seguro que en próximos números podremos contar con buenos colaboradores que den opiniones formadas.

Este es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, Poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge. C/Covarrubias, 1, 1ª planta. 28010 Madrid















Visit the Crashlander archive at www.crashlander.com/edge

Próximo número

Edge 3

Mother 3
Rise Of Legends
Untold Legends
Dream fall
Alone in the Dark

... y mucho más







¡Las misiones más arriesgadas en tu móvil!



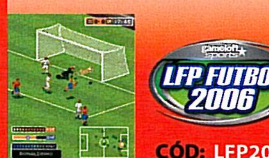












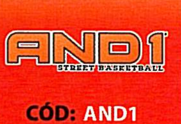




CÓD: LFP2006

¡Serás el **campeón de la liga**!







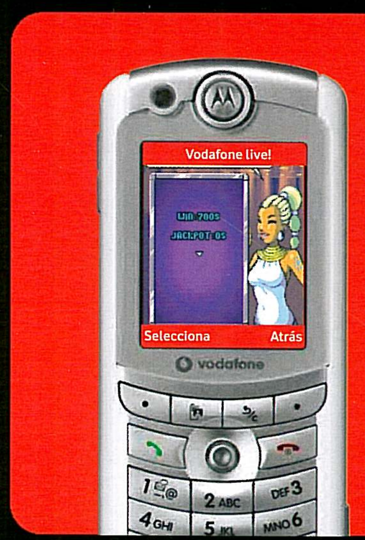
CÓD: AND1

¡Juega al street basketball **con el mejor hip hop**!

Próximamente:

LUMINES mobile

¡el aclamado juego de puzzle!

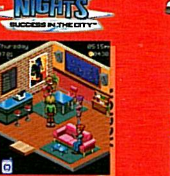




CÓD: BBD



CÓD: NYNIGHTS

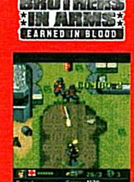


CÓD: SCCT



CÓD: BROTHERS





En tu móvil Vodafone live!

Descárgatelos entrando en el Menú:

Vodafone live! >Juegos
o envía JUE CÓDIGO al 521









CÓD: MIDBIL

CÓD: GT2



CÓD: WOW



CÓD: CORONAS

Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.

Más juegos en **gameloft**
www.gameloft.com


ROMA
CARTAGO
EGIPTO
HISPANIA
BRITANIA
GALIA
GERMANIA
LA SAGA DE ESTRATEGIA DE MAYOR ÉXITO,
EN EDICIÓN ESPECIAL PARA COLECCIONISTAS.
"Imperivm combina elementos de estrategia, rol y aventura en una increíble experiencia".- GameSpy.com
Las 3 entregas de Imperivm reunidas en una colección imprescindible
LIGA IMPERIVM
POWERED BY gamespy
Juega batallas por Internet con oponentes de toda España
Una edición de lujo que incluye guías, mapas y manuales de juego
PC-CD-ROM
FX
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
IMPERIVM
EDICIÓN COLECCIONISTA
LA GUERRA DE LAS GALIAS
LA CONQUISTA DE HISPANIA
LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA
REAL TIME CONQUEST
HAEMIMONT GAMES
12+
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
Descubre todos los detalles de Imperivm en
WWW.FXINTERACTIVE.COM
19'95€
FX INTERACTIVE
© GameSpy Industries, Inc. GameSpy y el logo "Powered by GameSpy" son marcas registradas de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados.